Nem que a Vaca Tussa no GBA • Ajude a salvar a fazenda
Abril
R$ 7,95
Ano 5
19/8/2004
Nº 232
RECREIO
É MUUUito legal!
PARTICIPE!
Promoção
A Abril banca mais sonhos.
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS
Desafio virtual
Conheça a turma do novo desenho
Code Lyoko e suas aventuras
no mundo dos computadores
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00232
BICHOS LINGUARUDOS
Eles não falam, mas têm uma língua...
ESPECIAL
CIRCOMIX
Um baralho divertido para você brincar com a galera
GRÁTIS
ENVELOPE SURPRESA
CARTAS CIRCOMIX
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
MELECAS
Entenda para que servem a cera de ouvido e outras nojeiras
www.RECREIONLINE.com.br

AQUI TEM

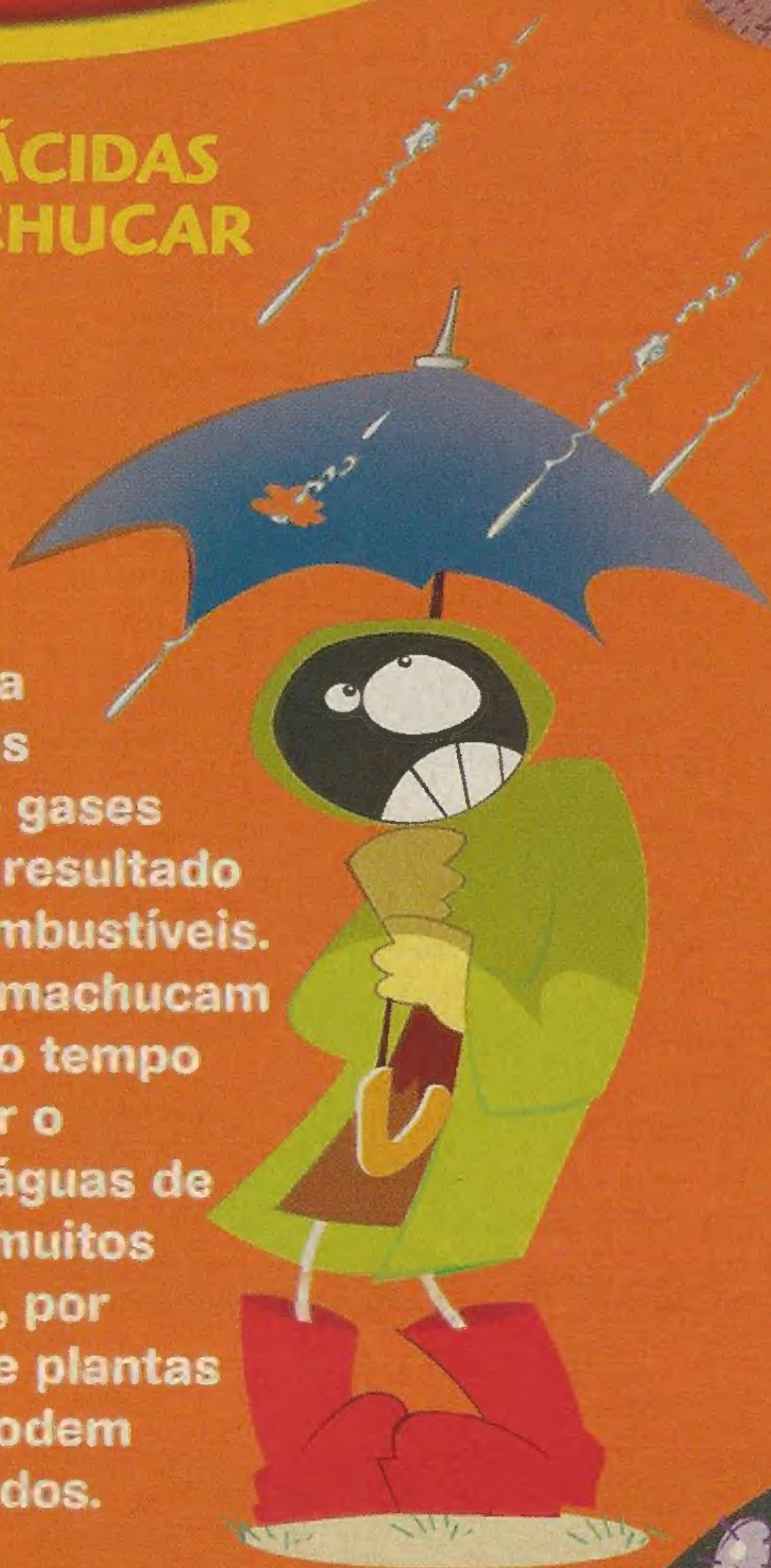
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

AS CHUVAS ÁCIDAS PODEM MACHUCAR A GENTE?

Fábio Silva Oliveira
Uberaba – MG

Chuva ácida é o fenômeno que ocorre quando as gotas de chuva são contaminadas por partículas de gases nocivos, que são resultado da queima de combustíveis. Essas gotas não machucam a pele, mas com o tempo podem prejudicar o ambiente. Se as águas de um rio recebem muitos desses materiais, por exemplo, bichos e plantas que vivem nele podem morrer envenenados.

COMO SÃO FEITOS OS BICHOS DE PELÚCIA?

Letícia Nascimento
Aracaju – SE

A fabricação desses bichos é parecida com a confecção de uma peça de roupa. Os fabricantes escolhem um tecido de pelúcia e preparam um molde de acordo com o formato do boneco. O tecido é cortado, costurado e recheado com fibras sintéticas para que o bicho fique fofinho. Depois são costurados ou colados detalhes como olhos, cabelos e roupinhas e o bichinho está pronto.

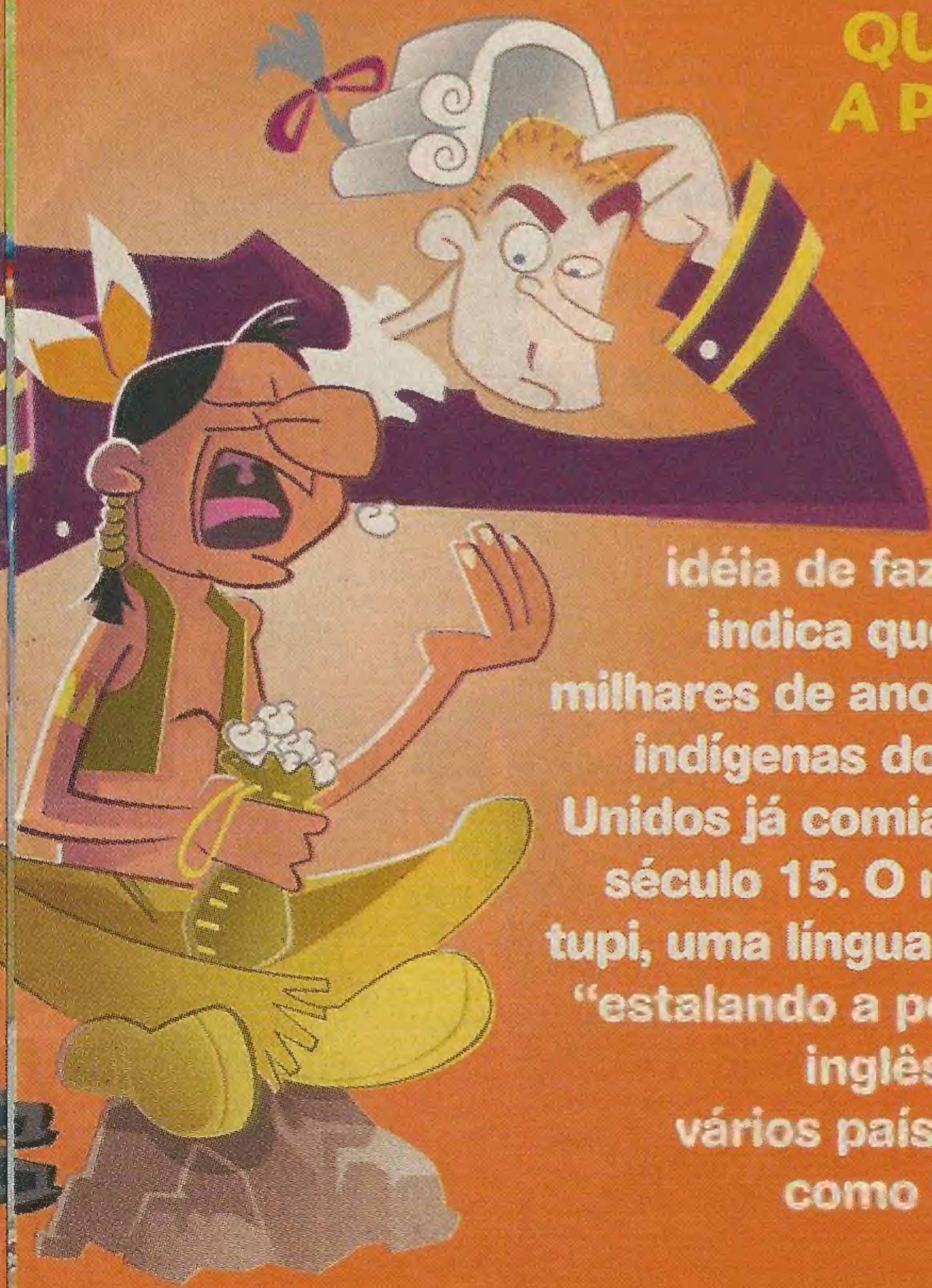
CONSULTORIA:
ELIANA CARDOSO LEITE (professora de Ecologia de Agroecossistemas e Biodiversidades da Unesp), MARA MAGENTA (taxonomista e doutoranda da USP), CESAR SCHULTZ (professor de paleontologia do Instituto de Geociências da UFRGS) e SYLVIA PACICCO (responsável pela loja virtual Bichos de Pelúcia www.bichosdepelucia.com.br).

VOCÊ SABIA QUE...

- Os cientistas encontraram sinais que podem indicar que existe **vida em Marte**? Uma sonda achou vestígios de amoníaco, uma substância que surge da lava de vulcões ativos ou é fabricada por microorganismos. Como não foram achados vulcões ativos por lá, o amoníaco pode ter sido fabricado por seres microscópicos.

COMO SE DIFERENCIAM AS ÁRVORES DE CADA ESPÉCIE?

Marina Pereira Torres
Ribeirão Preto – SP

Existem livros com informações de todas as espécies de árvores já conhecidas. Esses livros têm indicações sobre as características principais da planta, como formato de folhas, cor, altura e tipos de flores ou frutos. Quando observam uma árvore, os pesquisadores procuram pistas sobre aquele tipo de planta para descobrir a que espécie ela pertence. Se não encontrarem nada parecido nos livros, podem ter descoberto uma nova espécie.

QUEM INVENTOU A PIPOCA E QUAL A ORIGEM DO SEU NOME?

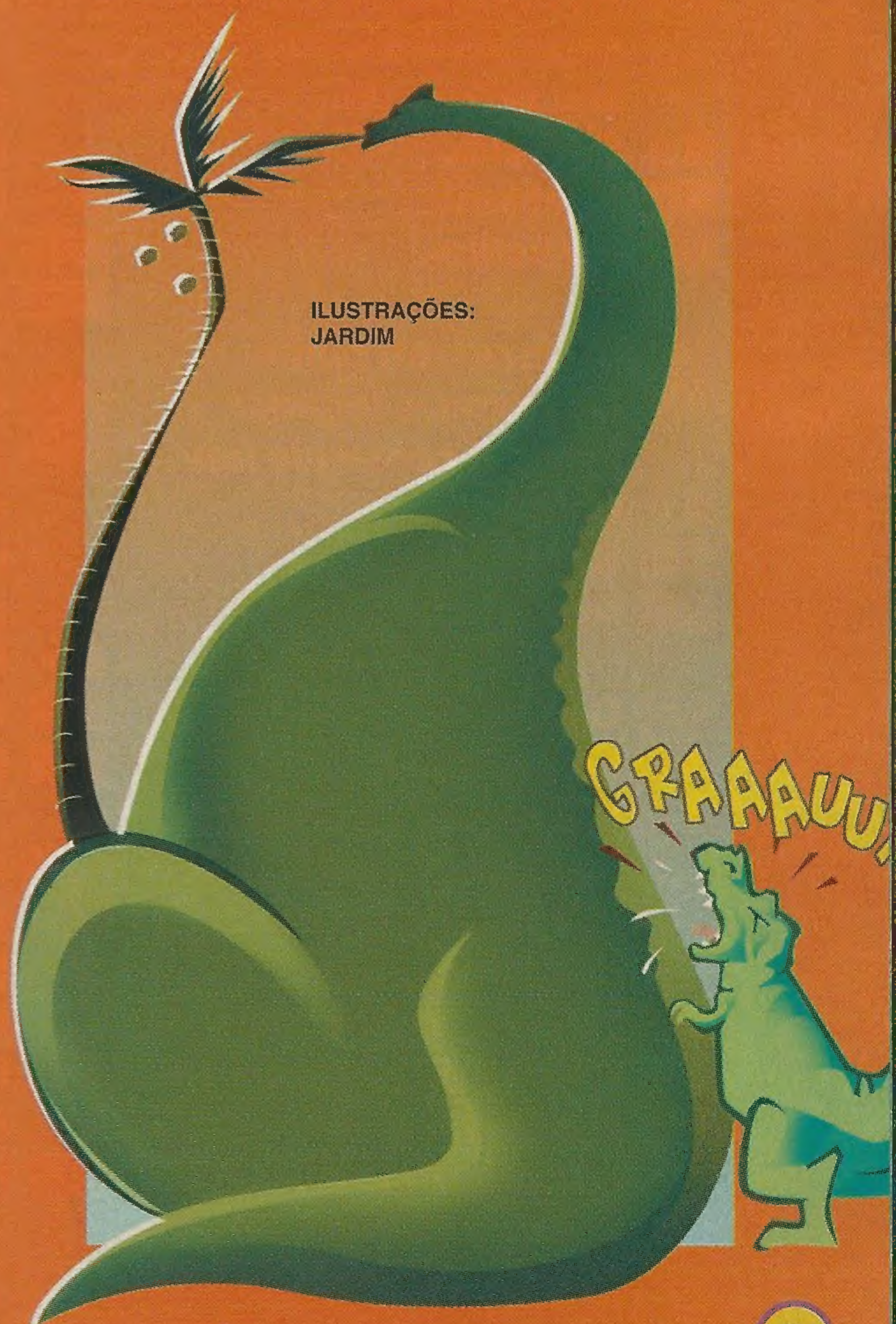
Lucas Bohrer, 10 anos
Por e-mail

Não se sabe ao certo quem teve a idéia de fazer pipoca, mas tudo indica que a receita surgiu há milhares de anos na América. Povos indígenas do Peru e dos Estados Unidos já comiam pipocas antes do século 15. O nome pipoca vem do tupi, uma língua indígena, e significa "estalando a pele". Já a palavra em inglês *popcorn*, usada em vários países da Europa, é algo como "milho que estoura".

QUAL É O MAIOR DINO QUE JÁ EXISTIU?

Lucas Danilo Aguiar Santos Nascimento
Salvador – BA

Entre as espécies descobertas até agora, os maiores eram do grupo dos saurópodes, os dinos pescoçudos herbívoros. Analisando alguns poucos ossos encontrados, os paleontólogos acreditam que um dos maiores foi o Supersaurus, que pode ter atingido mais de 40 metros de comprimento e até 17 metros de altura. Ele viveu na América do Norte, entre 125 e 150 milhões de anos atrás. Das ossadas completas já estudadas, a maior é a do Brachiossauro, que tinha cerca de 23 metros de comprimento e 12 metros de altura e viveu na mesma época, na América do Norte e na África.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

teste

ESPORTES

1 Marcha, maratona, revezamento, salto e arremesso são provas de:

- A Pentatlo.
- B Atletismo.
- C Ginástica.

2 Ao fazer um ponto de saque, o jogador de vôlei consegue um:

- A Rali.
- B Set.
- C Ace.

3 O que é badminton?

- A Um esporte praticado com uma raquete e um tipo de peteca chamado birdie.
- B Um dos estilos mais difíceis de natação.
- C O nome que se dá ao juiz de ginástica olímpica.

4 Quantas vezes a seleção brasileira de futebol ganhou medalha de ouro olímpica?

- A Duas.
- B Nenhuma.
- C Cinco.

5 Qual o nome do esporte em que as atletas mostram uma coreografia com exercícios na piscina?

- A Nado sincronizado.
- B Saltos ornamentais.
- C Balé aquático.

6 Quais as provas do triatlo?

- A Maratona, salto e arremesso.
- B Ciclismo, hipismo e natação.
- C Natação, ciclismo e corrida.

7 O brasileiro Robert Scheidt é um dos favoritos na prova de:

- A Ciclismo.
- B Vela.
- C Arremesso de peso.

8 Quais são os objetos da ginástica rítmica?

- A Trampolim, bola e fita.
- B Barras, cavalo e trave.
- C Corda, arco, bola, fita e bastão.

9 No handebol, só quem pode jogar com os pés é o:

- A Goleiro.
- B Atacante.
- C Líbero.

10 As equipes de vôlei de praia têm:

- A Sete jogadores.
- B Cinco atletas e um reserva.
- C Dois jogadores.

OLÍMPICOS

Veja o que você sabe sobre as competições.

11 Qual destes esportes nunca fez parte de uma Olimpíada?

- A Hipismo.
- B Canoagem.
- C Xadrez.

12 O que significa Ippon?

- A É o nome do ponto conseguido por um lutador de judô.
- B É um golpe de luta greco-romana.
- C É o nome de um desenho japonês sobre esportes.

13 No basquete, cada cesta comum vale:

- A Dez pontos.
- B Dois pontos.
- C Um ponto.

14 Nas competições de natação, há provas nos seguintes estilos:

- A Curta distância, regularidade e maratona.
- B Costas, livre, peito, borboleta e medley, a mistura dos outros.
- C Revezamento, duplas, equipes e individual.

15 O softbol é um tipo de esporte:

- A Semelhante ao futebol, mas praticado com uma bola bem mais leve.
- B Parecido com o beisebol e disputado apenas por mulheres.
- C Que segue as regras do handebol, mas é jogado com os pés.

RESULTADO

Respostas corretas:

1 B	2 C	3 A
4 B	5 A	6 C
7 B	8 C	9 A
10 C	11 C	12 A
13 B	14 B	15 B

DE 0 A 5 RESPOSTAS CERTAS

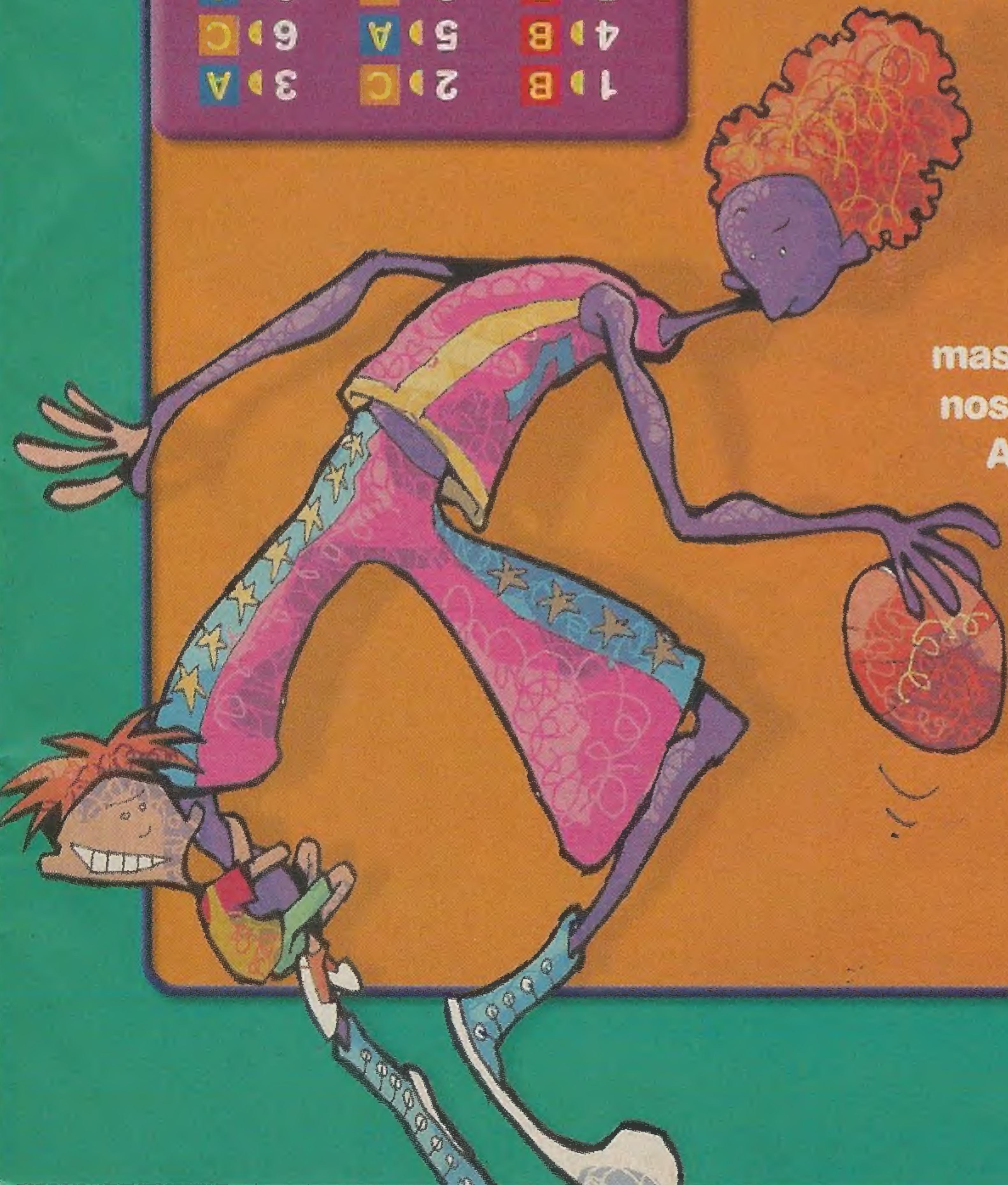
Talvez você goste de acompanhar as competições, mas não entende muito de esportes. Para saber mais sobre as provas, fique de olho nos Jogos e pesquise as modalidades que achar bem legais.

DE 6 A 10 RESPOSTAS CERTAS

Você sabe bastante sobre esportes, mas pode descobrir muito mais. Fique de olho nos Jogos e acompanhe as disputas de perto. Aproveite também para conferir as notícias sobre esportes na TV, nos jornais, em revistas e sites de internet.

DE 11 A 15 RESPOSTAS CERTAS

Parabéns! Você ficou no lugar mais alto do pódio e é um campeão quando se fala em esportes! Com certeza vai curtir muito os Jogos de Atenas. Aproveite e convide a turma para jogar bola, disputar corridas e fazer uma olimpíada de brincadeira.

CRIS & JEAN-CLAUDE

Faça uma viagem por um incrível mundo virtual com a turma do novo desenho Code Lyoko.

AVENTURA SECRETA

YUMI

É a líder do grupo. Mais madura que os meninos, dá conselhos a todos e é muito respeitada. Ouve a opinião de cada um, mas sempre fica com a palavra final. No mundo virtual, ela deixa o estilo gótico de lado e assume a forma de uma gueixa, num estilo bem tradicional.

Acessório Um disco de metal que serve como escudo e como arma para acertar os adversários.
Poder principal Tem a habilidade de mover objetos com a força da mente.
Ponto fraco Após ser atacada dez vezes, ela volta ao mundo real.

Conecte-se a Code Lyoko, o novo desenho do canal Jetix (antiga Fox Kids), que vai ao ar diariamente, às 17h30.

É muito legal brincar com um jogo de computador ou de videogame. Mas poderia ser mais divertido ainda entrar em um desses games, ganhar poderes e salvar a Terra! Se encarasse esse desafio e topasse guardar segredo sobre a aventura, você poderia fazer parte da turma do novo desenho **Code Lyoko**.

O grupo inclui Jeremie, Yumi, Ulrich e Odd, quatro amigos inseparáveis que fizeram um pacto de silêncio. O genial Jeremie descobriu uma passagem entre a realidade e o universo virtual de Lyoko. Fera em computação, ele chegou até esse lugar após conhecer na tela de seu computador uma menina linda que se chama Aelita.

Ela é a poderosa guardiã de um mundo paralelo instalado dentro de uma rede de computadores e pede ajuda da turma para combater um vírus terrível que entrou no sistema central da rede e pretende atacar os computadores do mundo real para acabar com tudo.

O vírus arma planos malignos para destruir a vida na Terra, onde quase ninguém desconfia da ameaça.

Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ
Design ▸ MÁRCIO CAPARICA

ULRICH

É o mais misterioso da turma. Não conversa muito e nunca responde quando fazem perguntas pessoais. Ulrich não demonstra seus sentimentos, mas com um pouco de atenção dá para perceber que ele admira bastante Yumi. Em combate, assume a forma de um samurai.

Acessório ▸ Uma espada digital.
Poder ▸ Ele pode se multiplicar infinitamente, mas seus clones somem a cada golpe recebido.
Ponto fraco ▸ Não pode ser atingido mais de dez vezes.

ODD

Dono de um simpático cachorro chamado Kiwi, Odd é muito animado, gosta de arte e morre de preguiça de estudar. Por isso conta com a ajuda dos amigos para conseguir as notas necessárias para passar de ano. Em Lyoko, vira um guerreiro poderoso, que não tem medo do perigo.

Acessório ▸ Uma luva que dispara dez dardos a laser de uma vez.
Poder ▸ Consegue enxergar o que acontece no futuro.
Ponto fraco ▸ Só pode ser atingido cinco vezes e, por isso, costuma ser o primeiro a voltar para a Terra.

Mantenha em segredo

Na escola, Jeremie, Yumi, Ulrich e Odd parecem estudantes comuns, como você e seus colegas de classe. São espertos, muito unidos e até formaram uma banda de rock para curtirem seu tempo de lazer.

Eles fazem de tudo para não despertar suspeitas sobre o mundo virtual, mas há alguém sempre de olho na turma: é Sissi, a garota mais bonita do colégio, que é filha do diretor. Ela não se conforma por estar fora do grupo e morre de inveja da união entre eles. De tanto xeretar, a menina acaba desconfiando de que a turma esconde alguma coisa.

Para disfarçar, a turma se comunica em código. Marcam encontros e logo se reúnem para viajar à outra dimensão. No desenho, você vai explorar esse mundo virtual, mas seja discreto e não saia por aí contando o segredo para todo mundo, hein?

AELITA

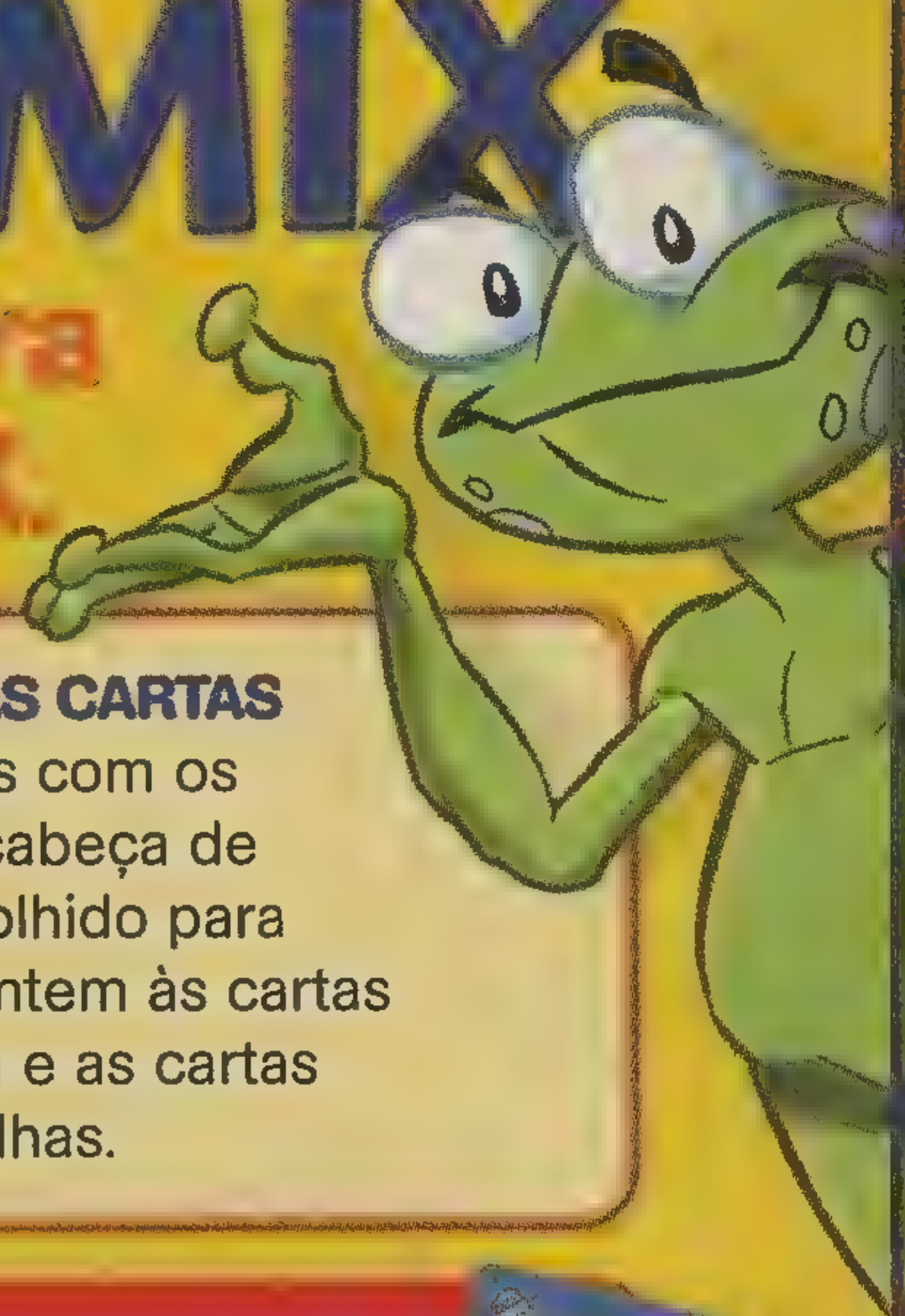
É uma garota virtual que vive no mundo paralelo chamado Lyoko e protege a vida na Terra. O vírus instalado no sistema central da rede de computadores quer capturá-la para tomar conta de todas as redes e destruir a Terra. Ela tem habilidades especiais para se livrar dos ataques e conta com seus amigos humanos para lutar por seu principal objetivo: desativar o vírus maligno.

Acessório ▶ Armadilhas virtuais que ela cria para impedir que os monstros ataquem seus três aliados.
Poder ▶ É capaz de mudar o cenário e produzir qualquer elemento da natureza, como árvores, rochas e pedras, para facilitar sua missão.

JEREMIE

É o gênio do grupo e o único que não viaja para outra dimensão. Ele fica no mundo real e supervisiona os amigos enquanto estão em Lyoko, alertando-os para que não sejam atingidos pelo exército inimigo. Segue os comandos de Aelita, por quem é apaixonado, e sonha trazê-la para o mundo real, transformando-a em humana.

JOGO CIRCOMIX

Veja como brincar com a primeira parte do seu baralho CIRCOMIX.

NÚMERO DE JOGADORES
De 2 a 6 jogadores.

OBJETIVO DO JOGO
Montar os personagens CIRCOMIX.

NÚMERO DE PERSONAGENS
Em partidas com 2 jogadores, escolham 6 bonecos CIRCOMIX. Para brincar com mais jogadores, separem 2 bonecos por pessoa. Para 4 jogadores, por exemplo, usem 8 bonecos.

PREPARAÇÃO DAS CARTAS
Separem as cartas com os pés, o corpo e a cabeça de cada boneco escolhido para entrar no jogo. Juntem às cartas a Carta de Defesa e as cartas amarelas e vermelhas.

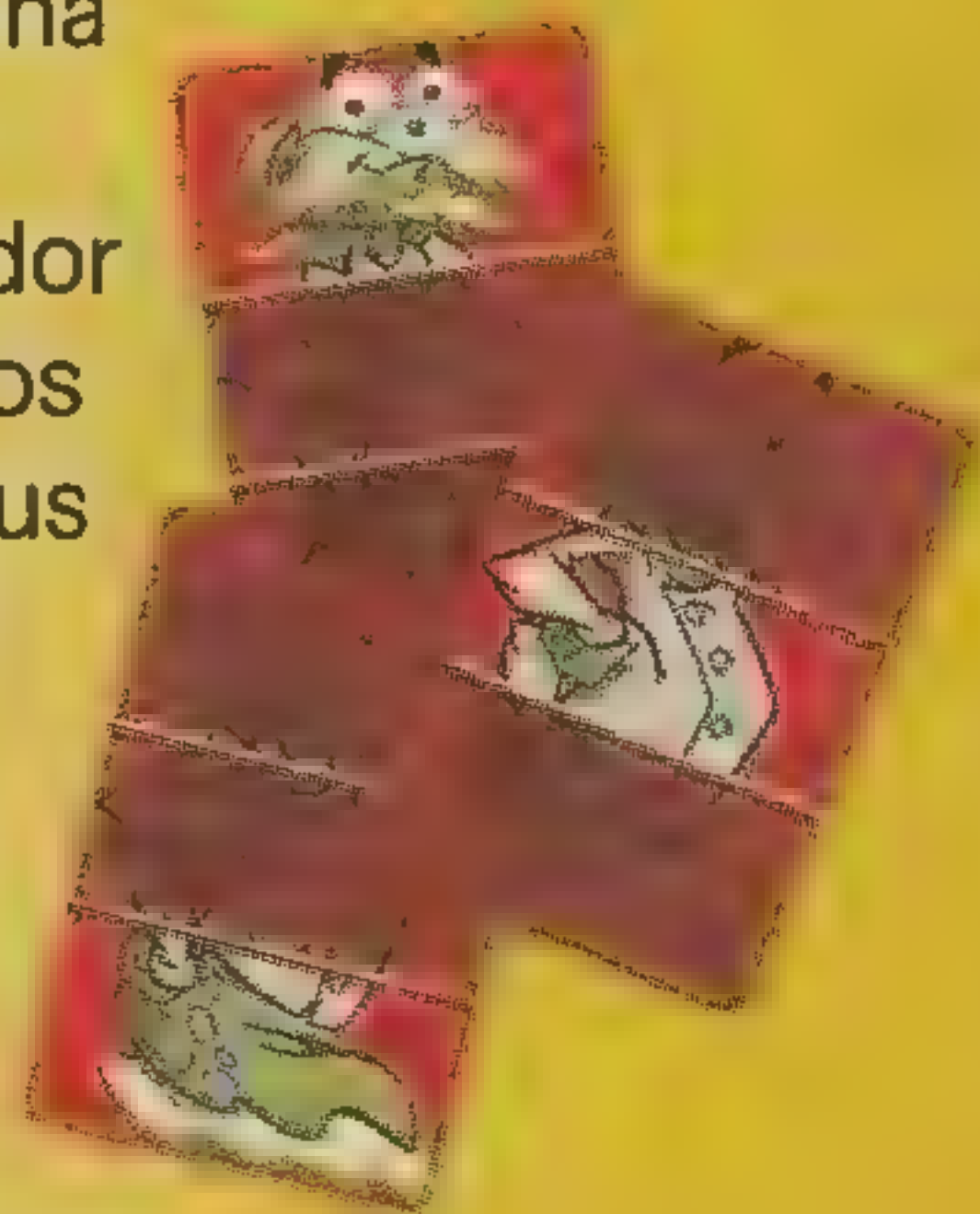
COMO JOGAR

1. Escolham e desmontem os bonecos que vão entrar no jogo. Ponham as partes no centro da mesa e separem as cartas que trazem as três partes correspondentes dos escolhidos.
2. Cada jogador pega uma cabeça, um tronco e um pé diferentes para fazer um boneco mutante.
3. Embaralhem as cartas e formem um monte virado no centro da mesa. Sorteiem quem começa.
4. Cada jogador, na sua vez, compra a primeira carta do monte, pega a peça correspondente a ela e põe a carta sobre a mesa. Vale pegar também as peças de outro participante. Quem tirar uma carta com uma peça que já tem coloca a carta na mesa e passa a vez. Quem tirar uma carta especial tem de seguir as instruções ao lado.
5. O jogo continua, com todos comprando cartas e montando seus personagens até acabar o monte. Daí, somem os pontos, seguindo a tabela abaixo, e saibam quem venceu.

CARTAS ESPECIAIS

Carta de Defesa
Quem tirar essa carta pode guardá-la para usar no momento certo. Ela impede que outro jogador tome uma peça sua. A carta só pode ser usada uma vez.

Cartas amarelas
Quem tirar uma carta amarela pode pegar, da mesa ou de outro jogador, qualquer peça que corresponda à parte do corpo em destaque. Quem tem a carta da cabeça do ET, por exemplo, pode escolher qualquer cabeça.

Cartas vermelhas
Quem tirar uma carta vermelha tem de devolver uma de suas peças para a mesa. Se for uma carta vermelha com os pés em destaque, o jogador tem de entregar os pés de um de seus personagens. Se não tiver um pé, terá de entregar outra peça qualquer.

PONTUAÇÃO
Boneco completo 10 pontos.
Personagem mutante 5 pontos.
Peça avulsa 1 ponto.

NÃO PERCA!
Nas próximas edições de RECREIO, você vai ganhar novos jogos de cartas e descobrir outros jeitos de brincar. Divirta-se!

OS LING

Veja quem faz parte desse grupo e saiba por que eles têm línguas tão grandes!

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS
CAMALEÃO: BOB ELSDALE/GETTY IMAGES,
COBRA: PHILIP CHAPMAN/GETTY IMAGES,
PERERECA: JH PETE CARMICHAEL/GETTY IMAGES

Não é só na altura que a **girafa** chama atenção. Esse mamífero tem uma língua azulada, que chega a atingir 40 centímetros! Dizem até que ela é o único bicho que consegue usar a língua para limpar as orelhas. A linguona também ajuda a girafa a arrancar folhas e brotos de árvore para comer.

Fina, comprida e pegajosa, a língua do **tamanduá** mede entre 30 e 40 centímetros. Ele usa as garras dianteiras para quebrar os cupinzeiros e formigueiros, coloca a sua boca perto do buraco e estica a língua lá para dentro. Desse jeito, o bicho garante o almoço e o jantar, capturando cerca de 30 mil insetos por dia!

O pequeno **beija-flor** tem uma língua fininha e bem comprida, que mede duas vezes ou mais o tamanho de seu bico. Ela é usada para retirar o néctar das flores, seu prato preferido. Existem mais de 300 espécies de beija-flor e alguns deles chegam a visitar 1.500 flores em um só dia. Haja língua!

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ (professora do Departamento de Zoologia do Instituto de Biologia da Unicamp).

UARUDOS

Tudo acontece tão depressa que a gente não percebe. A **perereca** e o **sapo** vêem os insetos, se aproximam de mansinho, desdobram a língua que estava guardada e dão um "tapão" na presa. A comida gruda na ponta da língua, que é gosmenta. Em seguida, eles guardam a língua e engolem o inseto inteiro. Isso tudo em menos de um segundo!

Com seu bico duro e os músculos fortes, o **pica-pau** martela troncos para abrir buracos e pegar insetos embaixo da casca das árvores. Depois de abrir espaço, ele usa a língua, que pode ser cinco vezes maior que o bico, para capturar a comida. Em algumas espécies, a língua, além de longa, é grudenta e tem serrinhas nas bordas para prender insetos.

Texto
CRISTIANE YAMAZATO

Além de comprida, a língua do **camaleão** é super-rápida: em muito menos de meio segundo, salta da boca para capturar insetos! Além disso, é gosmenta e, na hora de apanhar a presa, toma a forma de uma luva e envolve o inseto, impedindo que ele escape. O camaleão mede entre 17 e 25 centímetros e sua língua pode ter o mesmo comprimento.

A língua da **cobra** tem a ponta dividida em duas e serve para captar cheiros. Movimentando-se de lá para cá, ela segue o rastro dos odores de presas e de cobras da mesma espécie, principalmente na época do acasalamento. Cada pontinha consegue cheirar substâncias em regiões diferentes.

ECA! QUE

Texto JULIA MOIÓLI

CONSULTORIA: LUIZ HENRIQUE C. PASCHOAL (dermatologista e diretor da Fac. de Medicina do ABC) e RUBENS BELFORT JR. (presidente do Instituto da Visão)

Entenda como secreções, barulhos e chei

DIRETO DO TÚNEL

A cera de ouvido é uma proteção contra bactérias. Produzida por glândulas no canal auditivo, é composta por proteínas, água e células mortas de pele e forma uma barreira contra invasores ou sujeira. Por isso não se deve tirar a cera lá do fundo do ouvido. O mais certo é limpar apenas o excesso que é jogado para fora pelo nosso corpo.

Se os ouvidos fabricam cera demais, só um médico pode fazer a limpeza.

AI, QUE CALOR!

Nosso corpo transpira sempre, mas no calor isso aumenta porque a transpiração ajuda a refrescar a pele. Suar demais é chato, pois a roupa fica manchada e surge o mau cheiro, causado por bactérias que se alimentam do suor. Para evitar esse problema é importante manter uma boa higiene e usar roupas leves nos dias quentes.

DEVOLVENDO TUDO

Se comemos uma coisa que não está fresca ou nos movimentamos muito depois de uma refeição, podemos nos sentir estranhos. O cérebro é avisado de que há algo errado e dá uma ordem para resolver tudo: os músculos do estômago se contraem e nós vomitamos, jogando para fora o excesso de comida ou eliminando bactérias que podem estar atacando o organismo.

BABA ÚTIL

A saliva pode parecer nojenta, mas ela trabalha junto com a língua e com os dentes, facilitando a mastigação. Além disso, permite que a língua reconheça os sabores, pois dissolve os alimentos em partes menores. Essas partículas flutuam nas papilas gustativas da língua, que diferenciam o que é doce, salgado, amargo ou azedo.

MELECA!

...os esquisitos protegem nosso corpo.

BURP!

O excesso de comida e de refrigerante aumenta a produção de gases no estômago. Com o tempo, o gás vai se acumulando e precisa ser eliminado. Aí ele é encaminhado ao esôfago e depois até a garganta. O resultado é o arroto! Falar rápido pode levar ar para o estômago, o que também contribui para esse efeito.

NÚMERO 1 E NÚMERO 2

O xixi e o cocô jogam fora o que não serve mais para o organismo. O cocô é a soma de tudo que sobrou da digestão e cheira mal porque os alimentos foram digeridos com a ajuda de bactérias que liberam substâncias fedidas. Já o xixi é fabricado nos rins, que filtram o sangue e liberam substâncias que não têm utilidade.

Sinal de perigo

Algumas melecas que o corpo produz são um aviso de que há algo errado acontecendo no organismo.

A remela, por exemplo, que é aquela secreção que às vezes fica acumulada no canto dos olhos, pode ser um sinal de irritação ou mesmo de infecção nos olhos e, quando há excesso de remela, é bom procurar um médico. As espinhas também indicam pequenas infecções na pele causadas pela invasão de bactérias.

IH! QUE CHEIRO É ESSE?

No processo de digestão de comidas como batatas, doces e massas, entram em cena algumas bactérias que moram no intestino. Elas comem restos desses alimentos e depois liberam gases que ficam em nossa barriga. Com o acúmulo de gases, os músculos do intestino começam a se mover para que o ar saia e aí soltamos puns. Ao perceber que isso vai acontecer, você só precisa ir ao banheiro.

CACAS E CAQUINHAS

Basta misturar água, proteínas, sujeira e está pronta a meleca. Ela é produzida por glândulas do nariz e funciona como um filtro, barrando a entrada de partículas de sujeira do ar. O que não é bom fica grudado nela e é eliminado quando limpamos o nariz.

Salve a fazenda no jogo Nem que a Vaca Tussa.

BRINQUE NO CAMPO

Nem que a Vaca Tussa ganhou uma versão para Game Boy Advance. Até quem viu o filme vai encontrar novidades na história, pois o jogo começa onde a aventura do cinema termina.

O vilão Alameda Slim escapa e você tem de capturá-lo assumindo o controle das vacas Sra. Caloway, Maggie e Grace e de outros personagens.

O bode Jeb fica com habilidades especiais quando encontra comida. A pimenta, por exemplo, garante supervelocidade e permite dar cabeçadas fortes. Depois de engolir uma espiga, ele ataca cuspindo grãos de milho e pula se comer feijões saltitantes.

Quando há um novo movimento, o coelho Jack da Sorte aparece para dar as explicações.

Já com o cavalo Buck o jogo ganha ação. Ele tem de enfrentar os bandidos e desviar dos obstáculos nas estradas. Quando seu indicador de energia fica cheio, ele pode dar uma poderosa seqüência de patadas.

Durante todo o jogo, você fica cara a cara com vários malvados, até achar o mais procurado de todos: Alameda Slim.

COMANDOS BÁSICOS

- **Botão A** ▸ saltar
- **Botão B** ▸ correr
- **Botão L** ▸ atacar (joga maçãs)
- **Botão R** ▸ planar (para usar, é preciso achar a toalha antes)

Cuidado para escapar dos obstáculos nas fases de corrida com Buck.

Este vilão só pode ser acertado depois que pegar o monte de feno.

Coma a pimenta e aperte o botão L para ganhar velocidade e derrubar o poste.

Ao final das fases, o jogo fornece um código. Anote-o para voltar quando quiser.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

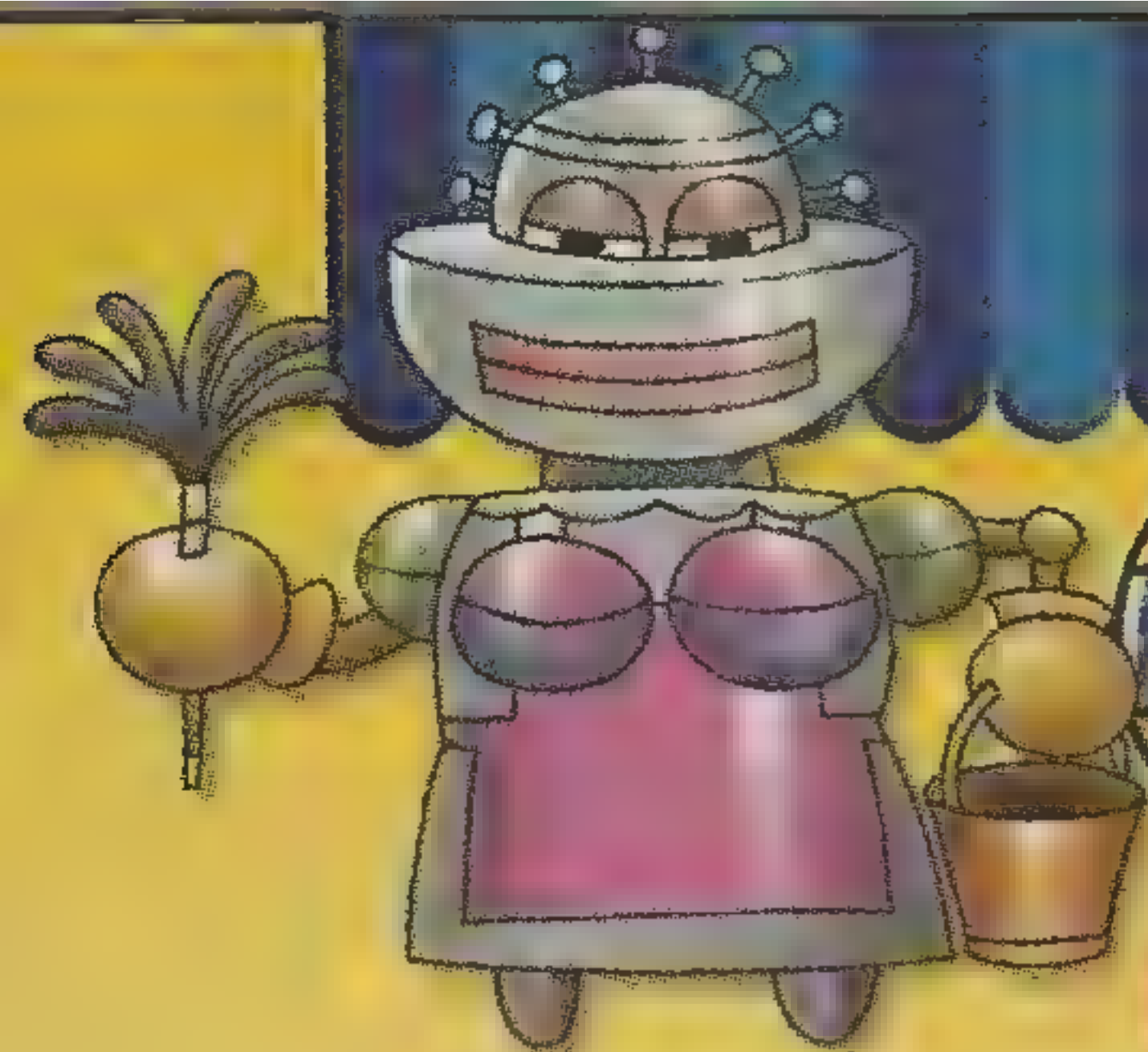



Foto meramente ilustrativa.

Parabéns a todos que participaram!

Centenas de cartas chegaram à redação da RECREIO com sugestões incríveis de personagens para a turma CIRCOMIX. Com certeza os ETs do planeta Ort adorariam ter companheiros tão engraçados e cheios de habilidades como os que foram criados.

A equipe encarregada de selecionar os trabalhos encarou um desafio para escolher os 10 personagens mais originais e criativos. Confira a lista dos premiados que vão ganhar as bicicletas.

Categoria 1
Leitores de 6 a 8 anos
(em ordem alfabética)

André Luis Lopes
Santa Cruz das Palmeiras – SP

Carlos Alberto A. Farias
Santa Maria – RS

Jean Lucas Luquetti Silva
Barueri – SP

Lucas Sant'Anna Ferreira
Duque de Caxias – RJ

Thays Pereira Marville
Ourinhos – SP

Categoria 2
Leitores de 9 a 11 anos
(em ordem alfabética)

Denner Ferreira Costa
Rio Verde – GO

Helen Cabral da Silva
Guarulhos – SP

Juslie Evilin L. Pedrosa
Francisco Morato – SP

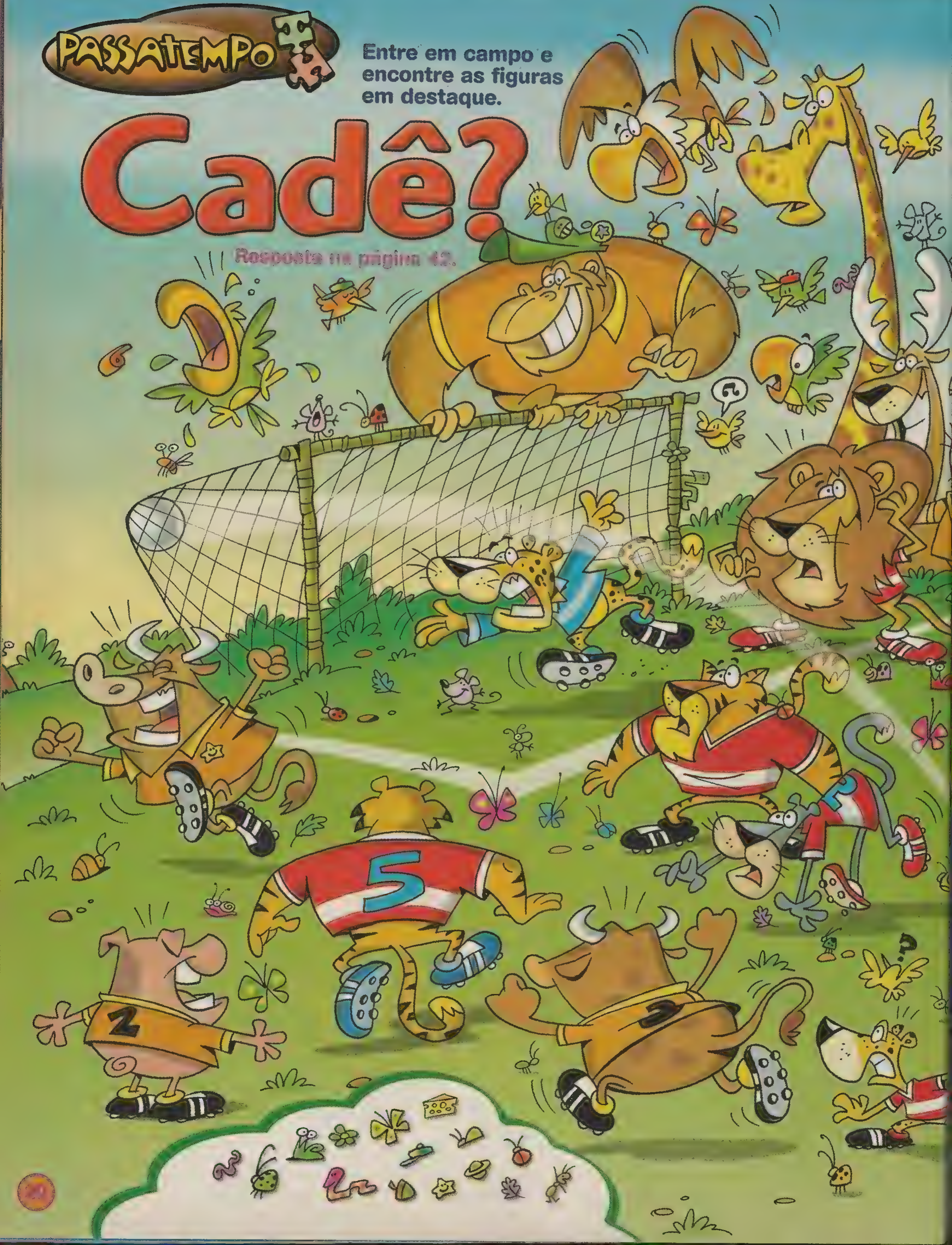
Pedro Borborema Mota Lima
Maricá – RJ

Priscila Motta Guimarães
São Paulo – SP

Confira o visual e a descrição dos personagens vencedores no www.RECREIOTUNES.com.br

PASSATEMPO
Entre em campo e encontre as figuras em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.
5
2
3

HERBÍVOROS
1
SANDER

Olimpíada de Atenas 2004

GUIA DOS ESPORTES

VÔLEI

Saiba tudo sobre o esporte e prepare-se para torcer.

Com saques velozes, cortadas potentes, largadinhas e defesas incríveis, as partidas de vôlei fazem a platéia vibrar. Cada jogada pode ser decisiva quando estão na quadra as maiores equipes do mundo, como nos Jogos Olímpicos.

No vôlei, a união entre o grupo é muito importante, pois os jogadores trabalham juntos no ataque e na defesa e têm de combinar movimentos e usar suas habilidades em conjunto.

Um dos esportes mais praticados no mundo, o vôlei cresceu no Brasil e há pouco tempo as seleções masculina e feminina conquistaram o título de campeãs do mundo. Os dois grupos são candidatos a medalhas olímpicas. Fique de olho nas competições em Atenas e entre na torcida!

BRUNO DRUMMOND

BATE-PAPO

Conheça Sérgio Dutra, o Escadinha. Líbero da seleção brasileira, ele é considerado o melhor do mundo.

RECREIO ▸ Como é ser o "goleiro" do vôlei?

ESCADINHA ▸ Na verdade, a semelhança com a função do goleiro é que estamos lá para defender. Mas no vôlei é mais difícil, porque você não pode deixar a bola cair.

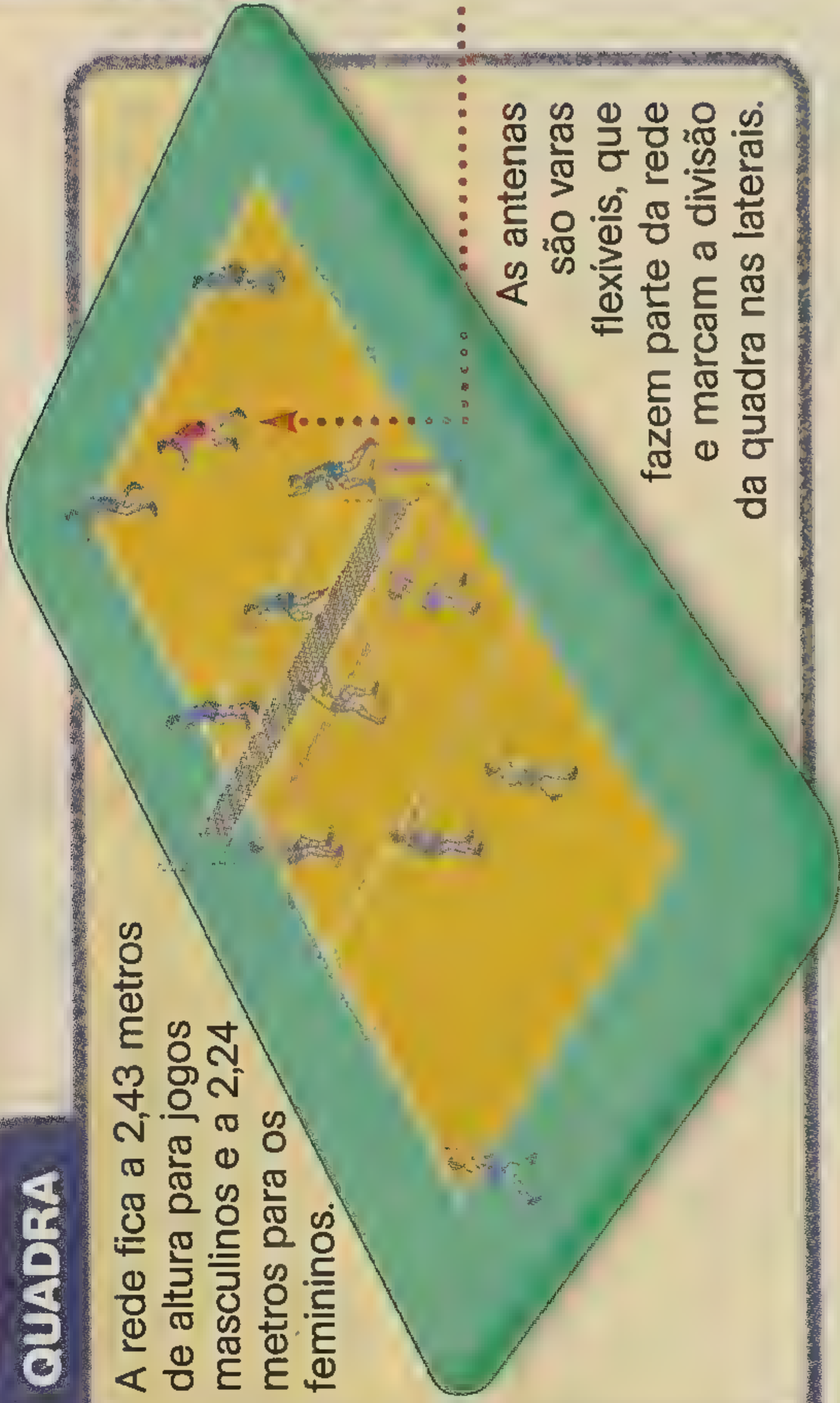
RECREIO ▸ Você leva muita bronca do técnico Bernardinho?

ESCADINHA ▸ Não só eu! Todos levam puxão de orelha de vez em quando. Mas isso serve para o time melhorar.

RECREIO ▸ O que você faz quando está de folga?

ESCADINHA ▸ Gosto de ficar em casa, curtir a família e jogar futebol. Mas aí não quero saber de defesa, fico lá na frente, no ataque.

QUADRA

A rede fica a 2,43 metros de altura para jogos masculinos e a 2,24 metros para os femininos.

As antenas são varas flexíveis, que fazem parte da rede e marcam a divisão da quadra nas laterais.

BOLA

A bola deve ser clara, medir de 65 a 67 centímetros de circunferência e pesar de 260 a 280 gramas.

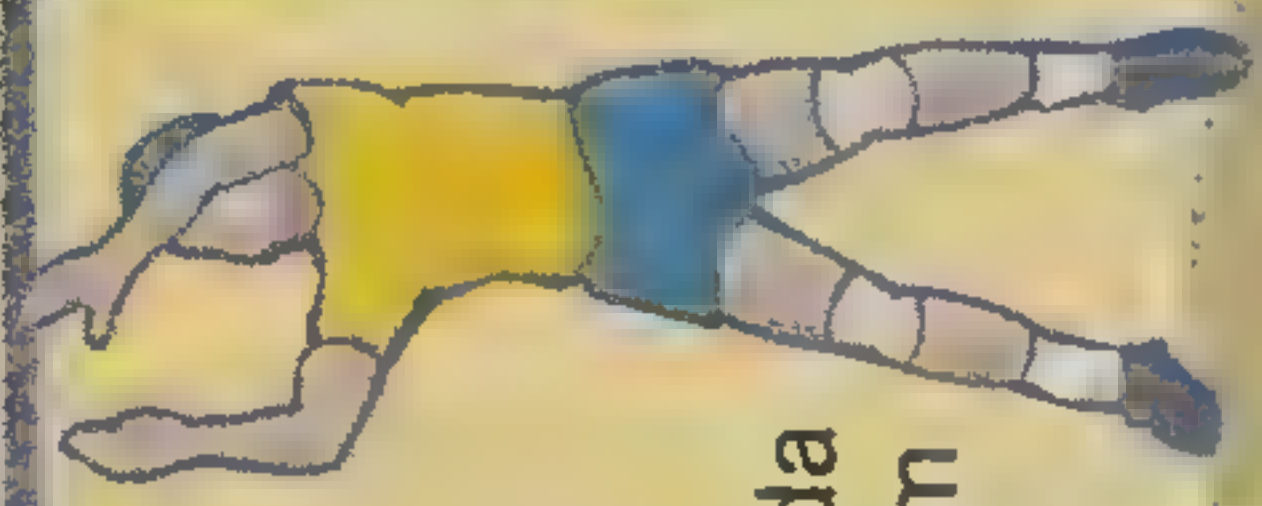
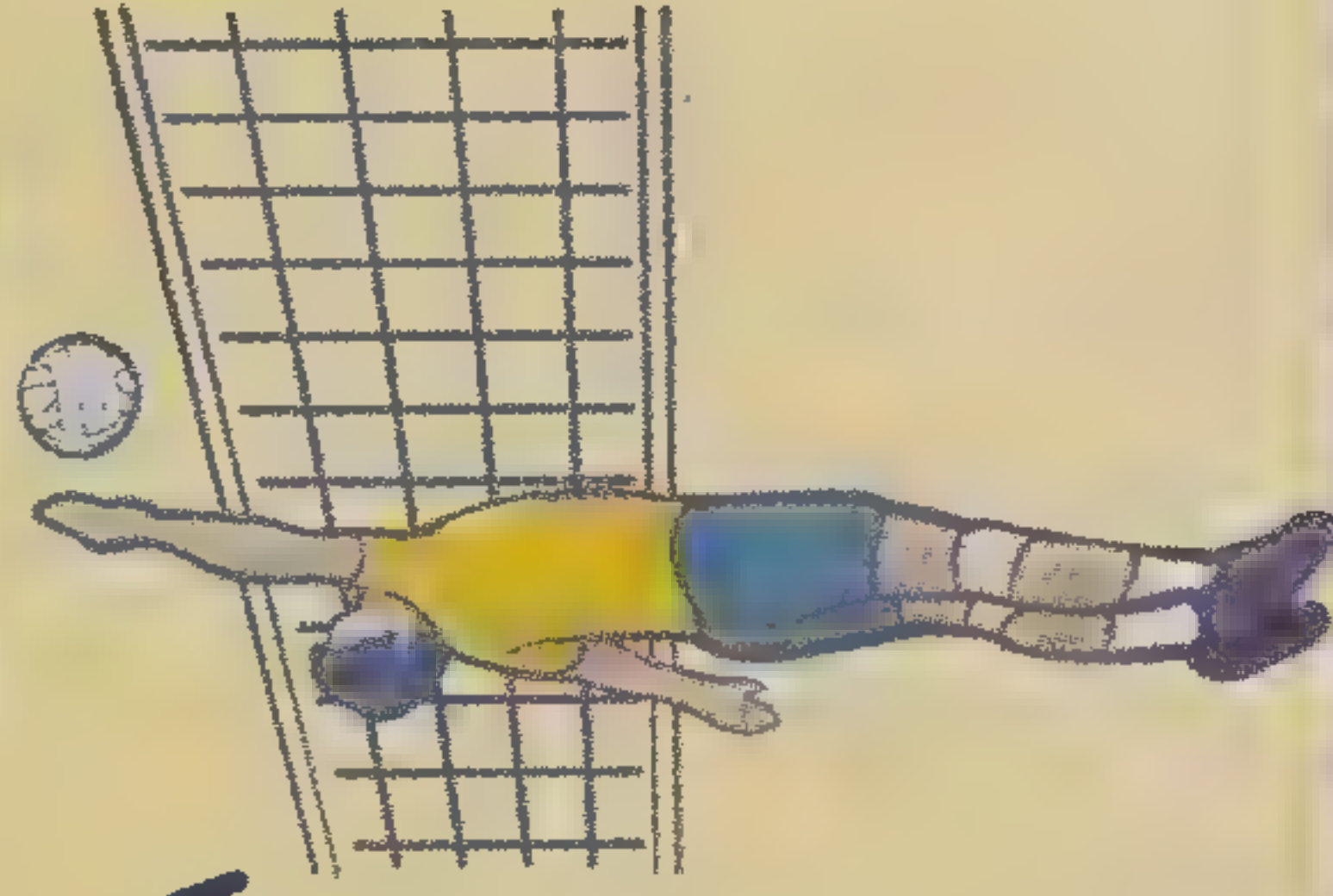
LÍBERO
O jogador com camiseta de cor diferente da equipe é o líbero, especialista em defesa, que não participa das jogadas de ataque nem do saque, mas pode se mover pela quadra para defender as bolas lançadas pelo adversário.

ALGUMAS REGRAS

- As equipes podem ter no máximo 12 jogadores, sendo que seis são reservas. Os jogadores se distribuem pela quadra e, quando o time ganha o direito de sacar, eles fazem um rodízio de posições, alternando-se no saque, no ataque e na defesa.
- A equipe ganha um ponto se a bola tocar o chão da quadra do adversário ou se a equipe adversária cometer uma falta ou uma falha na devolução da bola.
- O jogo é dividido em partes que são chamadas de sets. Vence um set quem fizer 25 pontos primeiro e, além disso, no mínimo dois pontos a mais que a outra equipe. Em caso de empate em 24 pontos, o set continua até que um dos times faças os dois pontos de diferença.
- Vence o jogo a equipe que ganhar três sets. Se em quatro sets houver um empate, é disputado um quinto set de 15 pontos.

JOGADAS

RECEPÇÃO
Depois de um saque ou cortada do adversário, o jogador recebe a bola, tocando de baixo para cima.

LEVANTAMENTO
Com as duas mãos sobre a cabeça, o jogador toca na bola tentando levantá-la para outro integrante da equipe. Em geral, quem faz essa jogada está no fundo da quadra.

CORTADA
O jogador salta e acerta a bola com força para mandá-la para o lado do adversário.

BLOQUEIO
Os defensores ficam perto da rede de braços levantados. Quando a bola chega ao seu campo, sobem juntos ou não para colocá-la de volta no campo adversário.

SAQUE

O sacador fica atrás da linha de fundo e lança a bola para o lado do adversário.

SEM SALTO
É dado com a palma da mão. O jogador mira a quadra adversária, levanta a bola para acertá-la com o braço estendido, com uma batida forte e rápida.

COM SALTO
O jogador lança a bola para cima e salta para acertá-la no ar. Assim consegue sacar com força, mas nem sempre com precisão.

CARLOS GRILLO

FOLCLORE DIVERTIDO

Em 22 de agosto, comemora-se o Dia do Folclore. Divirta-se com brincadeiras que fazem parte da tradição cultural brasileira.

UMA, DUAS ANGOLINHAS

Sorteiem quem será o mestre e sentem-se em roda, com as pernas esticadas. O mestre fica no meio e toca no pé de cada um, dizendo:

Uma, duas angolinhas
Finca o pé na pampolinha
O rapaz que jogo faz?
Faz o jogo do capão
Veja bem que vinte são
E recolha seu pezinho
Na conchinha de uma mão
Que lá vai um beliscão.

No final da música, o jogador que seria tocado quando o mestre diz beliscão tem de recolher as pernas. Quem errar leva um beliscão e continua com as pernas esticadas. Quem acertar fica de perna encolhida e fora da rodada. O mestre canta de novo e o último que sobrar com as pernas esticadas paga um castigo para o mestre.

ALFÂNDEGA

Você vai precisar de:
- giz

Sorteiem quem será o chefe da alfândega e tracem uma linha no chão. O chefe fica de um lado e a turma do outro. Ele vai inventar uma regra secreta para a bagagem dos viajantes e todos têm de descobri-la.

O chefe diz: "Vou viajar e vou levar um..." e fala o nome de uma coisa que se encaixe na regra. Pode ser, por exemplo, que todos tenham de levar bichos. Aí ele diz que vai levar um cão e pergunta: "E você? Vai levar o quê?".

Se o participante disser o nome de um bicho, pode atravessar a linha e o chefe repete a pergunta para o próximo. Se ele disser uma bola, por exemplo, o chefe diz que ele não pode viajar.
A brincadeira continua até que todos descubram a regra. Aí o primeiro que acertou será o novo chefe e inventará outra regra.

Bicho-papão não vale!

Mas você aceitou os outros bichos!

MÃE-DA-RUA

Sorteiem quem será a mãe-da-rua e dividam-se em dois grupos. Cada um fica em uma calçada e a mãe-da-rua fica no meio. Os participantes de cada grupo têm de atravessar de uma calçada para outra pulando num pé só, sem serem pegos pela mãe-da-rua. Quem for apanhado passa a ajudar a mãe-da-rua a agarrar os outros. O último a ser pego é a mãe-da-rua na próxima rodada.

TROCA-JÓIA

Você vai precisar de:

- vários **objetos pequenos**

Escolham na sorte quem será o joalheiro. Cada participante pega um objeto diferente, que será uma jóia.

Enquanto a turma conta até 20, o joalheiro observa qual é a jóia de cada um. Depois ele se vira e os participantes trocam as jóias.

O grupo dá um sinal e o joalheiro fica de frente de novo e tem de dizer com quem estava cada jóia antes da troca. Se ele acertar todas, pode escolher o novo joalheiro. Se errar, tem de pagar um castigo e a turma sorteia o próximo joalheiro.

CRIS EICH E JEAN CLAUDE

www.recreionline.com.br

Brinque de labirinto com o beija-flor, de quebra-cabeça com o tamanduá, de jogo da memória com o pica-pau e saiba mais sobre esses e outros bichos linguarudos.

OLIMPÍADAS

Fique por dentro do vôlei de praia e confira o desempenho das equipes brasileiras nesse esporte olímpico.

UNI DUNI TÊ

Aprenda maneiras de tirar a sorte que também fazem parte do folclore.

AVENTURA NO PARQUE

Entre em Conte um Conto para participar dessa história.

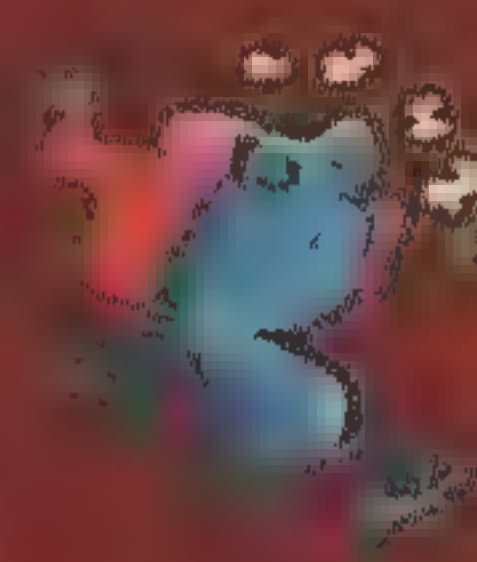
Veja no site o regulamento da Promoção Envelope-Surpresa. Você pode ganhar prêmios incríveis!

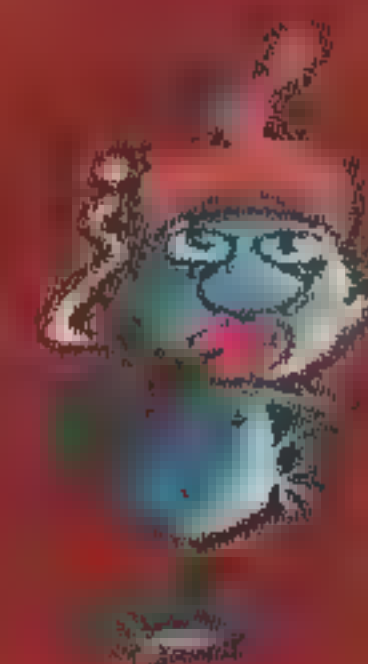
RECEITA PARA PEGAR SACI

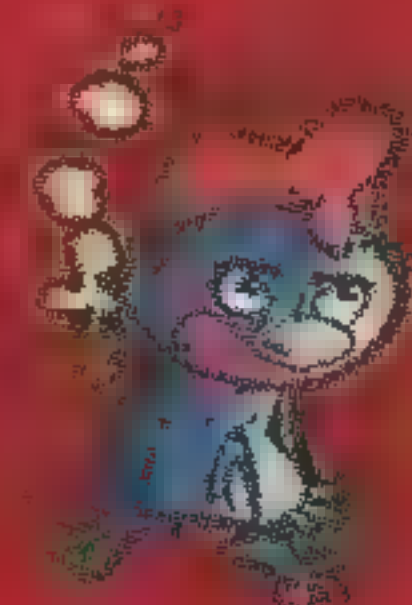
Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ▸ BIRY

Jogue uma peneira
sobre um pé-de-vento.
Sempre há um saci
escondidinho lá dentro.

Aí, bem devagarinho
pro danado não escapar,
tente tirar seu gorrinho:
a sorte do saci vira azar.

Sem o capuz vermelho,
o saci pára de aprontar.
Vira escravo o fedelho,
faz o que o mestre mandar.

Daí, com muito jeitinho,
ponha o saci na garrafa.
Feche com uma rolha,
nunca mais ele se safa.

Pode ser que você olhe
e veja a garrafa vazia.
O saci fica invisível
fazendo uma feitiçaria!

Não ligue, ele está ali
e não tem jeito de sair.
Só se a garrafa quebrar
ou se você consentir.

Vê se não perde tempo,
faça logo um pedido.
Somente solte o saci
depois de ser atendido.

QUERIDO, VOCÊ JÁ CONTOU PRO DEXTER SOBRE A MUDANÇA?

PODE APOSTAR!

MUDANÇA, MUDANÇA! SÁBADO É DIA DE MUDANÇA!

GRANDE MUDANÇA

TEXTO ▸ BOBBI JG WEISS
DESENHOS ▸ EDUARDO SAVID
ARTE-FINAL ▸ JEFF ALBRECHT
CORES ▸ ZYLONOL
TRADUÇÃO ▸ MARCELO ALENCAR

LABORATÓRIO DE DEXTER CRIADO POR GENDDY TARTAKOVSKY

HÃ... QUER DIZER QUE TEREMOS MUDANÇA NO SÁBADO?
DEXTER, DECIDIMOS QUE É HORA DE RENOVAÇÃO!
MAS...
ISSO MESMO! UMA ALTERAÇÃO AQUI, OUTRA ALI DÃO UMA NOVA PERSPECTIVA À NOSSA VIDA!
MAS...

VAMOS LIMPAR A CASA!

QUARTA-FEIRA.

ZIIP

FLOCH

INVERTER
FLIP-
FLIP-FLIP

QUE TAL? FICOU LEGAL, HEIN?
SE EU PUDESSE ESCOLHER QUALQUER CASA NO MUNDO, MORARIA NESTA!

QUE MARAVILHA, DEXTER!
BOM TRABALHO, FILHO!

VOCÊ MERECE LEITE E BISCOITOS!
QUER AJUDAR A GENTE A EMBALAR AS COISAS AMANHÃ?

NÃO ESTÁ FUNCIONANDO!
PRECISO ARRUMAR MELHOR A CASA !

QUINTA-FEIRA.
ÔÔÔÔÔ!

AAARGH!

¡AAUUU!

NÃO! A ÁRVORE, NÃO!

AAI!
EEI!
UFS!

FORÇA, DEXTER!

ESSE TETO VAI DEIXAR A CASA COMO NOVA!

ARF! ACHO QUE ACABEI!

E AGORA? GOSTARAM?
É A CASA MAIS BONITA DO QUARTEIRÃO!

NOSSO FILHINHO ESTÁ CRESCENDO!
ELE ENTROU NO ESPÍRITO DA GRANDE MUDANÇA!

SIMPLIFICOU AS COISAS PRA NÓS!

SANTA ENGRENAGEM! O QUE FOI QUE EU FIZ?
DEIXEI A CASA MAIS FÁCIL DE VENDER!

MAS EU NÃO DESISTO!
ELA JAMAIS SERÁ VENDIDA! JAMAIS!

SEXTA-FEIRA.
EU TENHO MUITO O QUE FAZER!

TRA-LA-LÃ!

MUITO MESMO!

TRA-LA...

...LÃ!
MUITO...
BLAM

POR FAVOR, DEE DEE! ESTOU COM PRESSA!

COBRIR AS RACHADURAS!
TIRAR AS TEIAS DE ARANHA!
TROCAR AS LÂMPADAS QUEIMADAS!
PINTAR AS FECHADURAS!
GUARDAR OS PREGOS PERDIDOS!
PREGAR AS PONTAS SOLTAS DO CARPETE!
RÁPIDO!
RÁPIDO!
RÁPIDO!

SÁBADO
DE MANHÃ...
OI, DEXTER! DECIDIMOS CUIDAR DA GRANDE MUDANÇA E DEIXAR VOCÊ DORMIR!
É! VAMOS PÔR ESTE CARPETE NOVO NA SALA...
COLA

...E A CASA TODA PARECERÁ DIFERENTE!

CARPETE NOVO?
ERA SÓ ISSO?

LÓGICO, FILHO! PENSOU QUE A GENTE FOSSE SE MUDAR PRA OUTRA CASA?

EI, ATÉ QUE NÃO É MÁ IDÉIA!

NÃÃÃÃOO!

FIM

PASSATEMPO
LABIRINTO
Ensine ao Rex qual o caminho para pegar todos os ossos antes de chegar em casa.
Resposta na página 42.
SANDER
37

Piadinhas

Os índios pegaram a canoa para pescar, mas o remo tinha sumido. Qual o nome do filme?
Procurando remo (Procurando Nemo).
Bianca Muniz Nogueira, 10 anos
Caxambu – MG

O que tem nariz, mas nunca pega resfriado?
O avião.
Guaracy C. Gonçalves, 11 anos
Vila Velha – ES

Por que o cachorro queria tirar carta de motorista?
Para dirigir cãominhão.
Bárbara E. da Silva, 10 anos
Diadema – SP

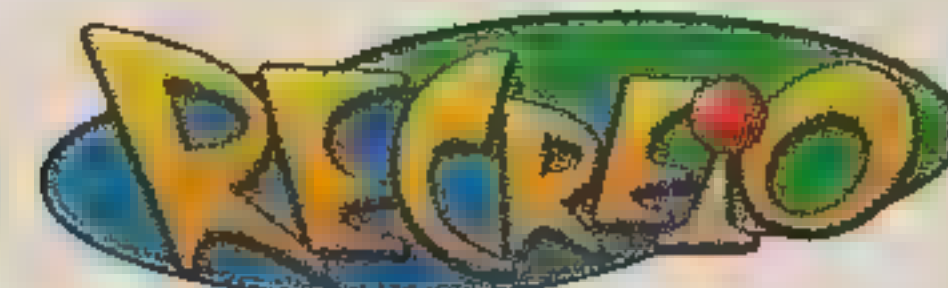
O que tem na cabeça, mas não é cabelo; tem no poço, mas não é água?
A letra Ç.
Bianca Xavier, 10 anos
Santos – SP

O que a areia disse para o mar?
Deixa de onda...
Lucas A. Ribeiro
São Paulo – SP

Um rapaz avisa a mulher que vai descer do trem:
— Ei! A senhora esqueceu um pacote.
— Eu sei.
— A senhora não vai pegá-lo?
— Não. É um sanduíche para meu marido. Ele trabalha na seção "Achados e Perdidos".
Bernardo D. Schneider
Por e-mail

Por que o elefante teve a carta de motorista cassada?
Porque ele dava muita trombada.
Leandro F. Lima, 9 anos
Curitiba – PR

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórter: Julia Moióli
Editora de Arte: Priscila Afonso
Estagiária: Noêmia Lopes (texto)
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Nélson Alves Jr, Roberta Viganó e Sérgio Yamasaki (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultores de Negócios:** Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **PLANEJAMENTO E PROCESSOS Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto:** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

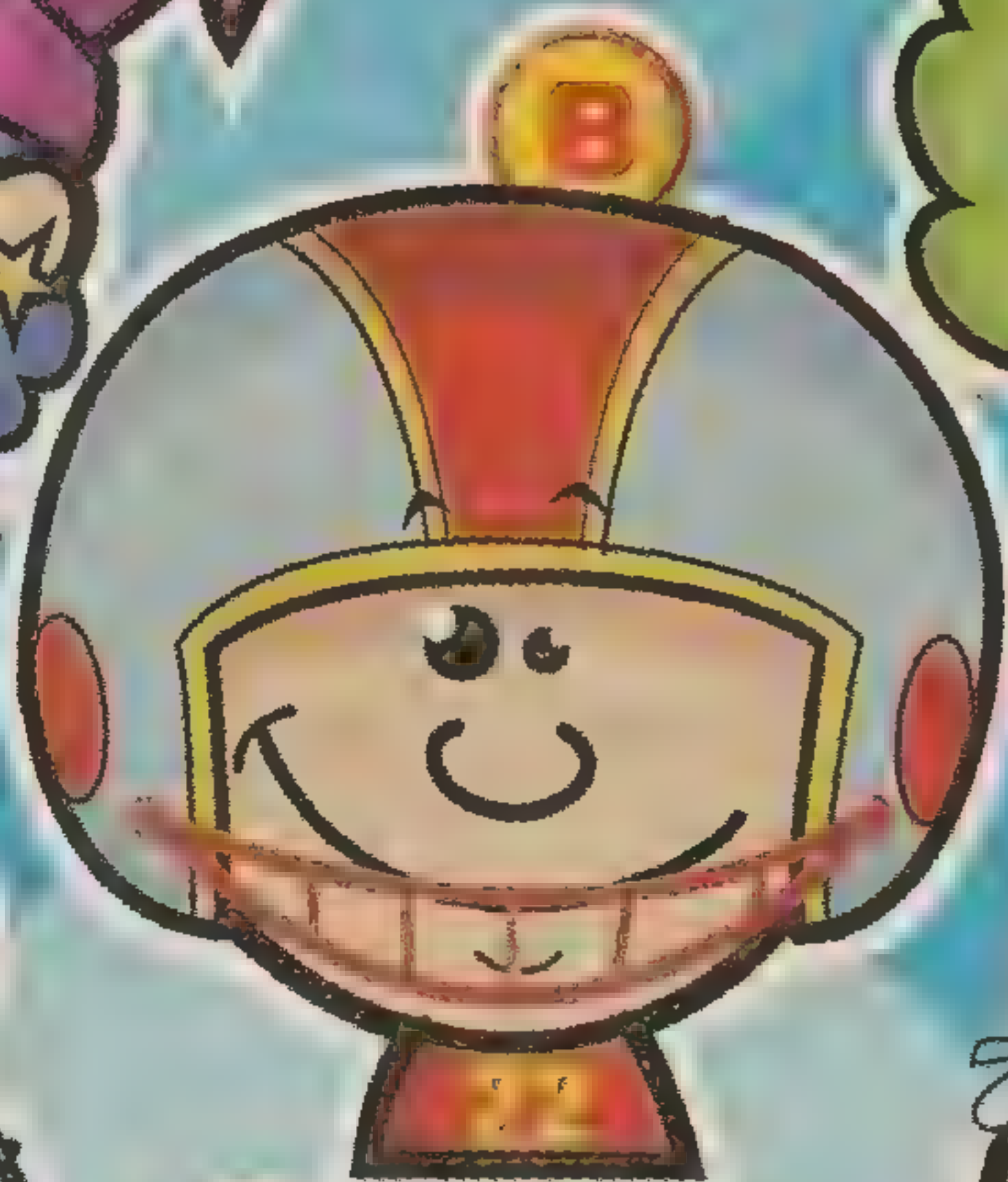
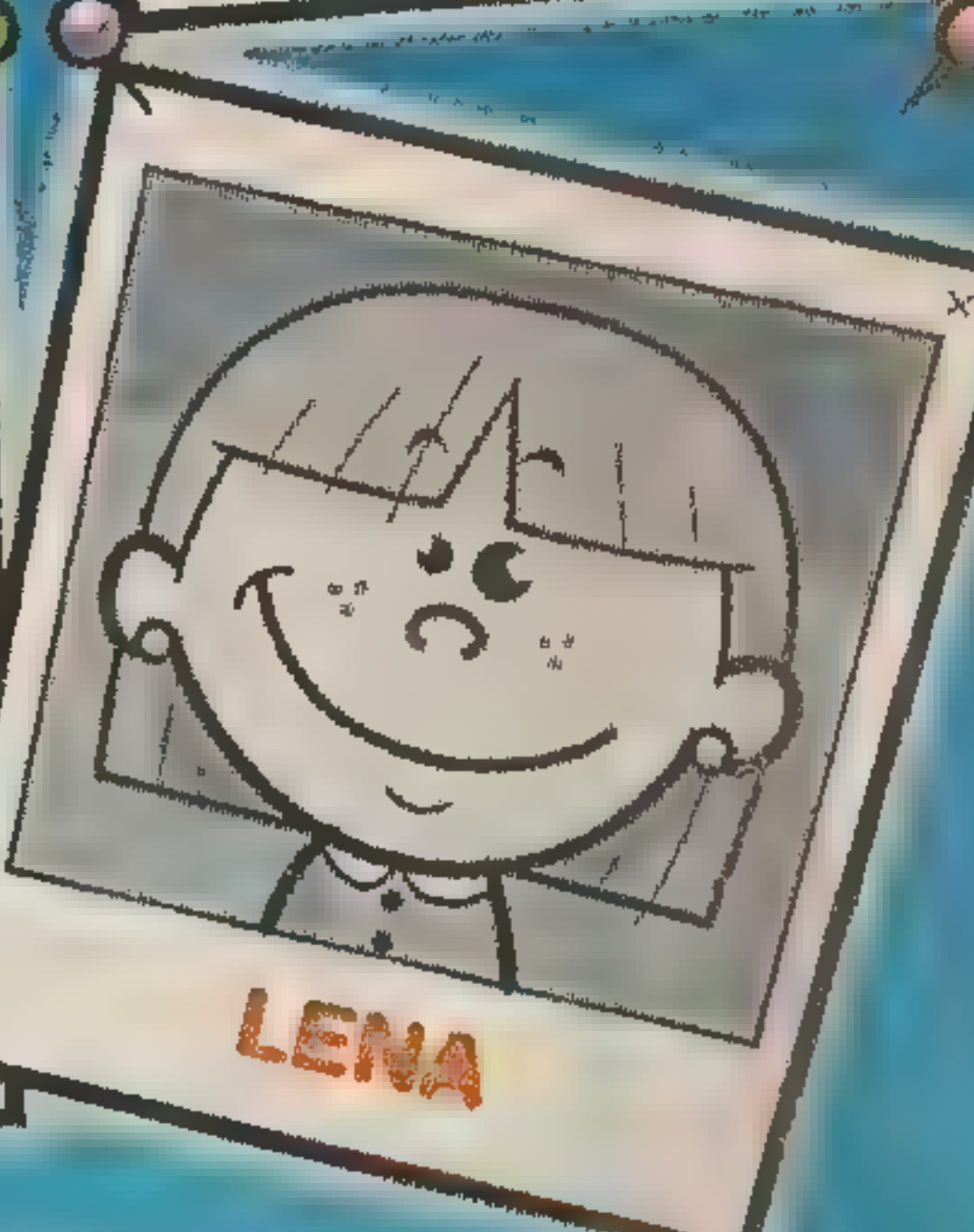
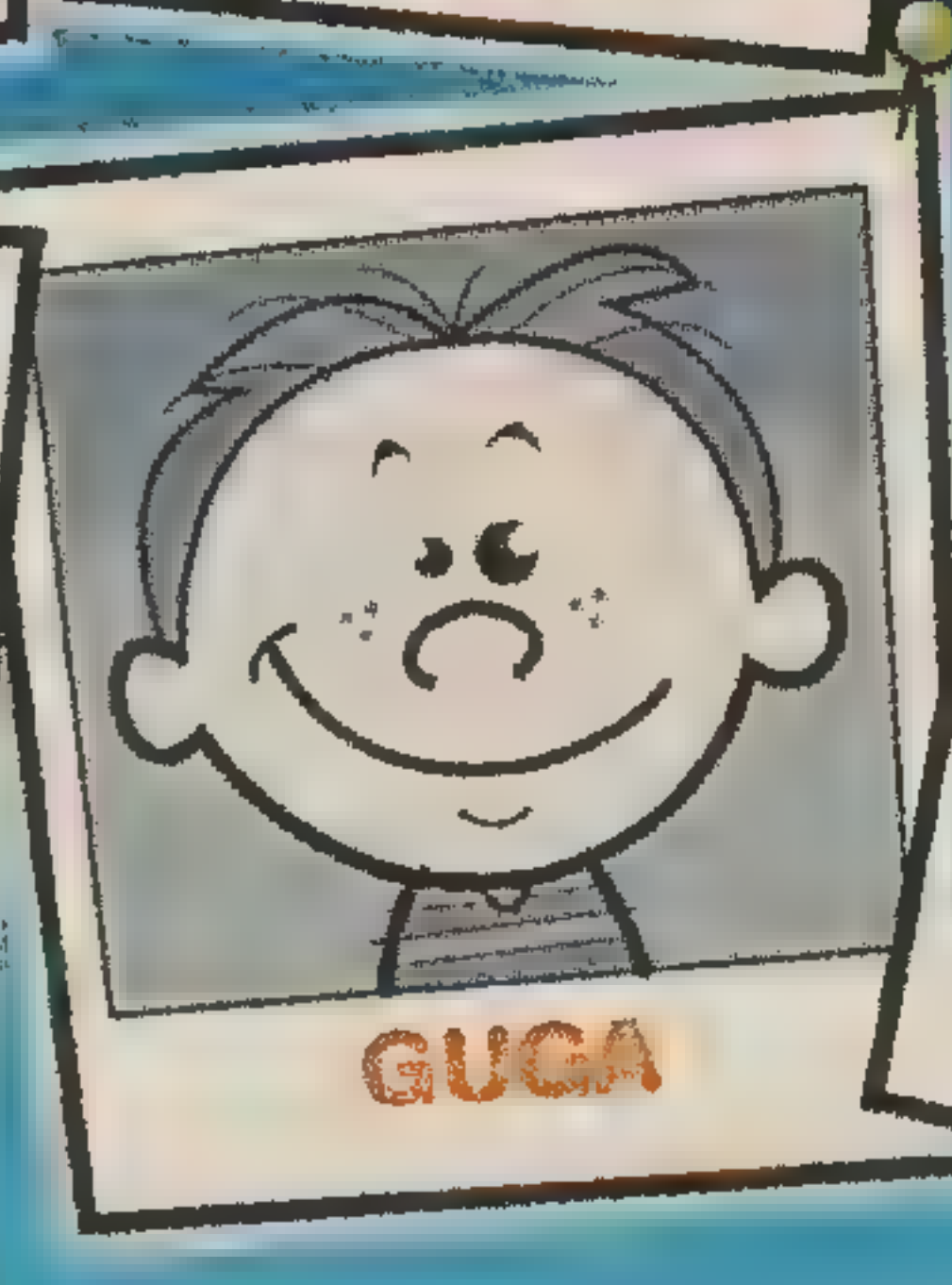
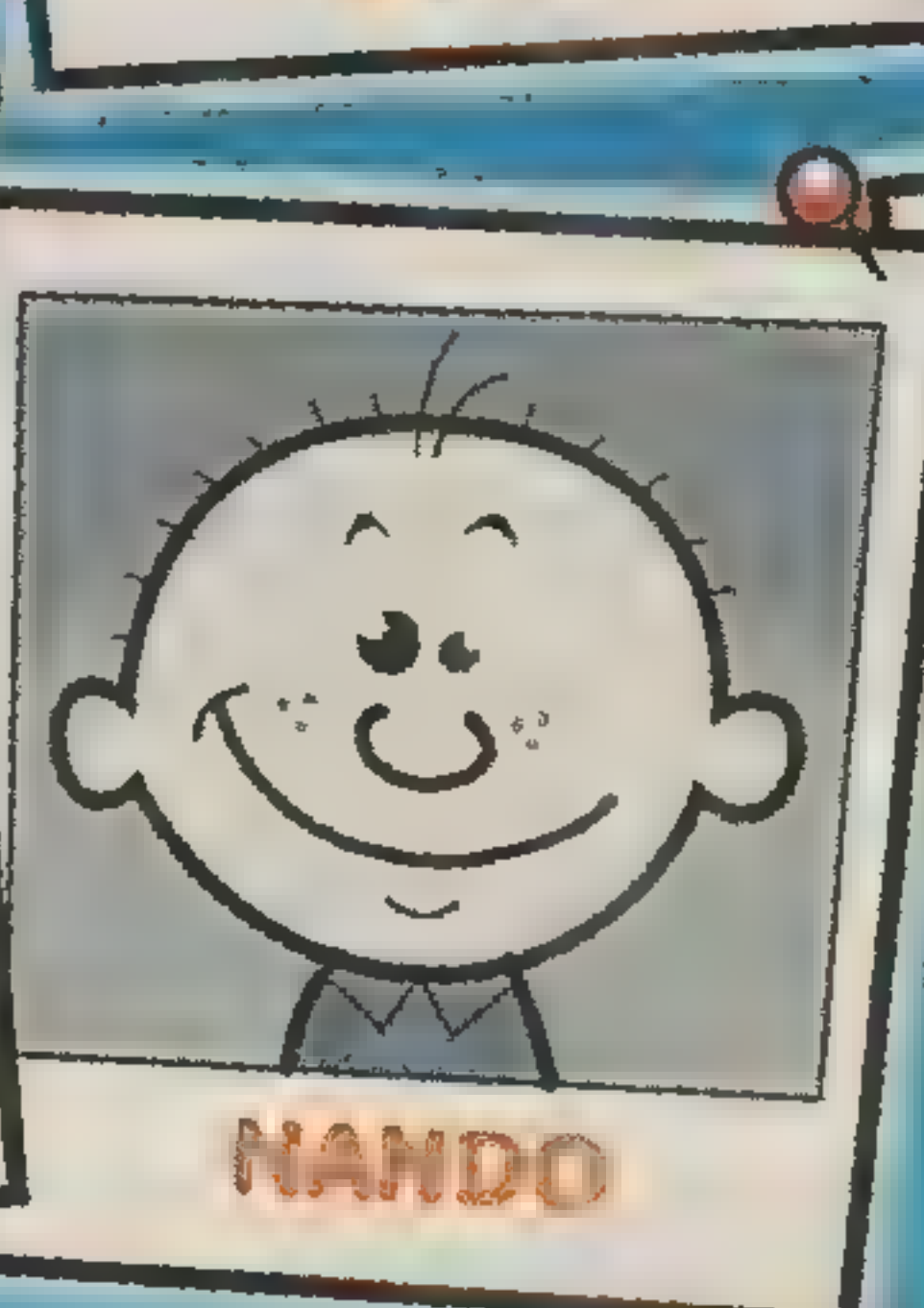
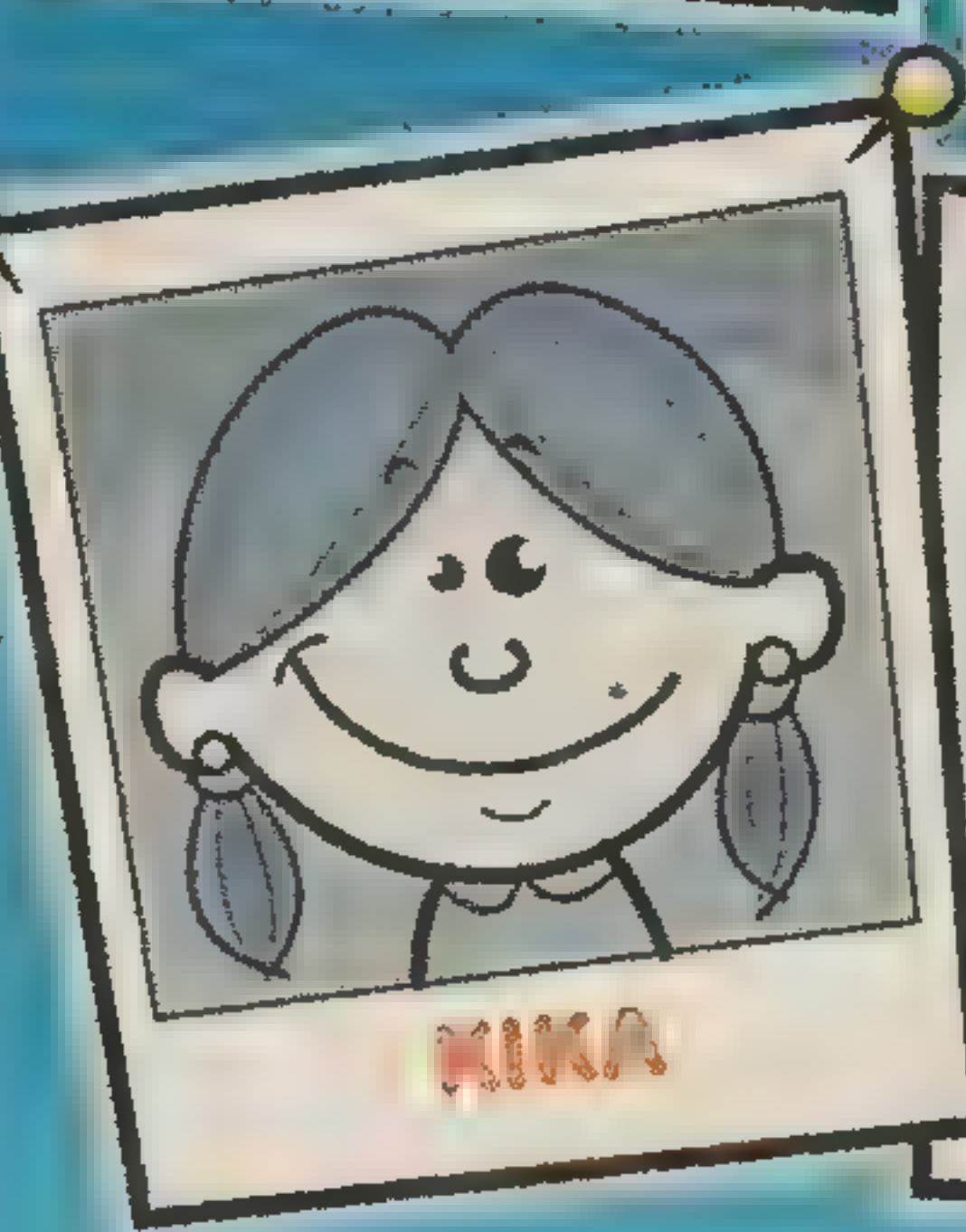
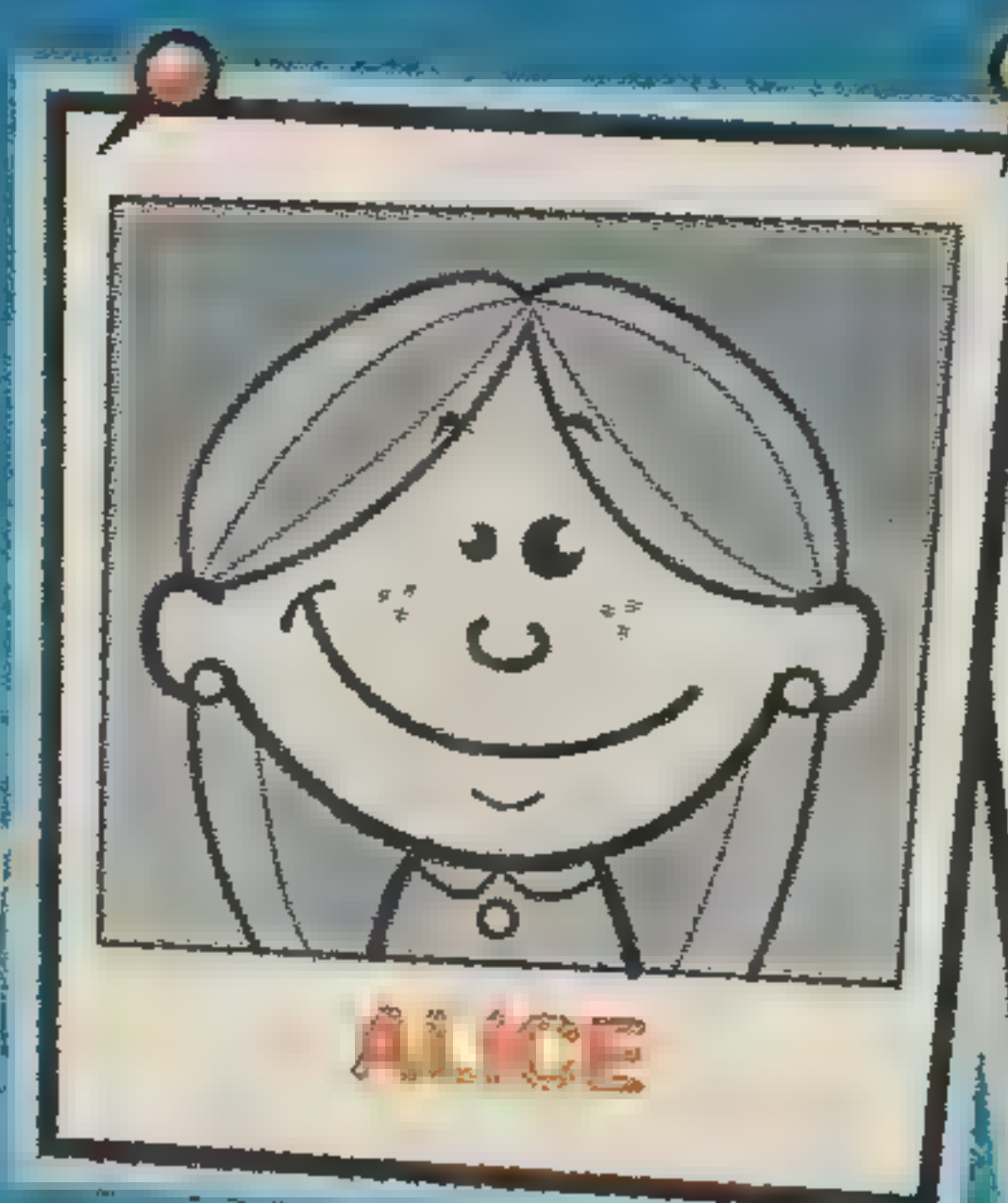
RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 232, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

Olho vivo

Tente identificar os convidados da festa à fantasia.

Resposta na página 42.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Maicom Brandão inventou personagens com a turma da escola.
SÃO CARLOS – SP

Queria mais especiais de *Fazendo Arte*.
Willy Volney, 12 anos
POR E-MAIL

Sugiro mais matérias sobre Harry Potter e Os Cavaleiros do Zodíaco.
Luís Carlos Rodrigues Chaves
CAPINÓPOLIS – MG

A RECREIO está ótima! Queria pedir mais páginas de piadas.
Larissa Fernanda Romão da Cunha, 9 anos
GUARULHOS – SP

Esta é a Laura, de 9 anos, com seu irmão Paulo.
DIVINÓPOLIS – MG

O Guilherme da Costa comemorou seu aniversário com uma festa CIRCOMIX.

Gostei muito da reportagem sobre BeyBlade!
PAULO ANDRÉ FREITAS
RECIFE – PE

O Rafael Rissi caprichou no desenho da Penélope.
GARIBALDI – RS

O Pedro, de 10 anos, aprendeu este truque de fotografia na RECREIO. Ele está "segurando" seu irmão Fábio.
SÃO PAULO – SP

Este é o desenho da Beatriz Polita Franchin.
BAURU – SP

O Matheus Stange, de 9 anos, quer um especial de testes.
SANTA MARIA DE JETIBÁ – ES

Oi, RECREIO, sugiro uma matéria sobre Três Espiãs Demais.
JÚLIA DE LIMA, 11 ANOS
MONTADAS – PB

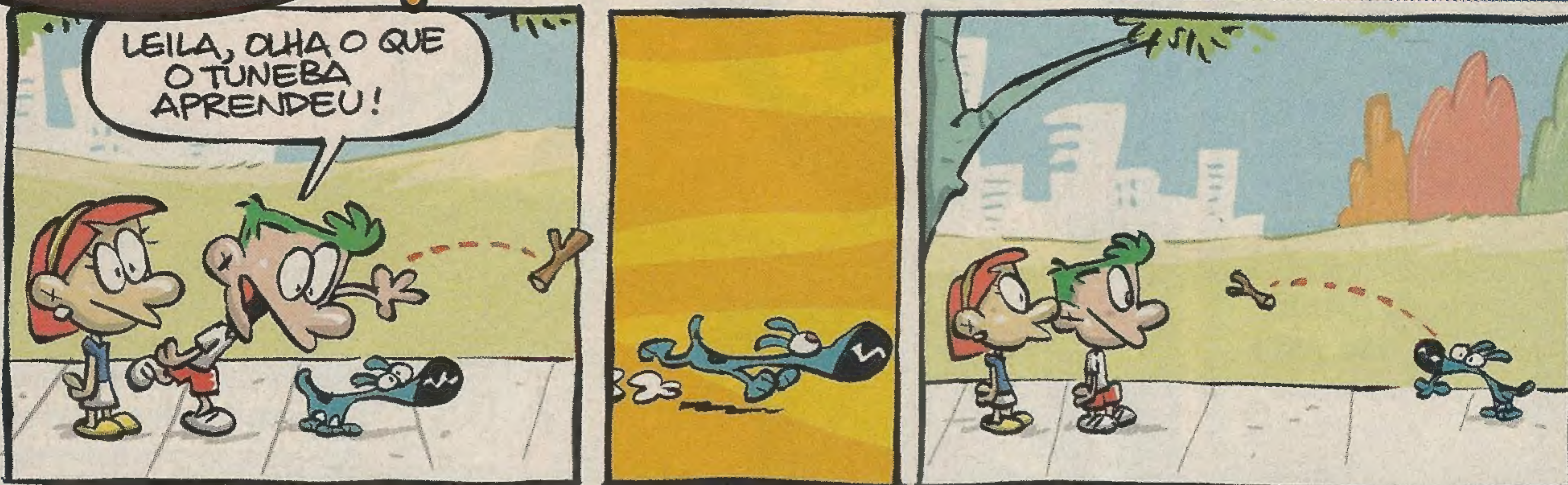
Olá, galera! Parabéns pelo grande trabalho! A melhor revista do Brasil é a RECREIO, que diverte muito. Obrigada por tudo e continuem sempre assim!
LUCIANA LUNARDI DOS SANTOS, 9 ANOS
XANXERÊ – SC

Eu queria que vocês publicassem mais histórias em quadrinhos com o Dexter e a Dee Dee. Também peço que ensinem como desenhar as Meninas Superpoderosas.
JEANNE FREITAS, 9 ANOS
RECIFE – PE

A Isadora Di Donato, de 10 anos, adora a RECREIO e não perde nenhuma edição.
PATOS DE MINAS – MG

Este é o Francisco Ximenes e o seu daschund Bambam.
SÃO PAULO – SP

Tirinhas!

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

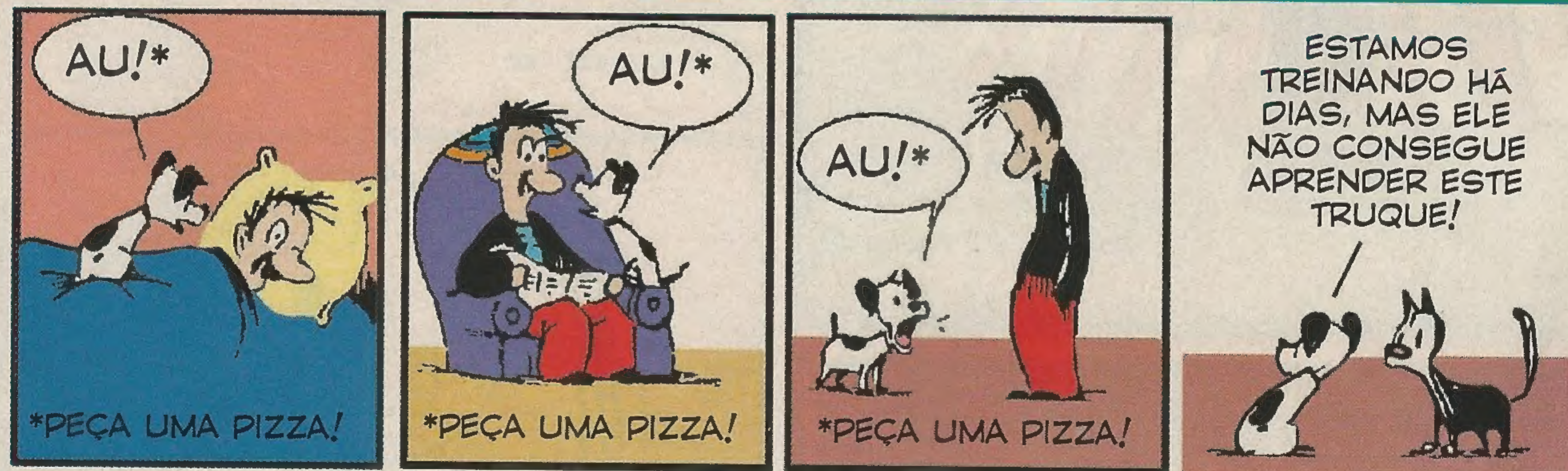
Os Bichos

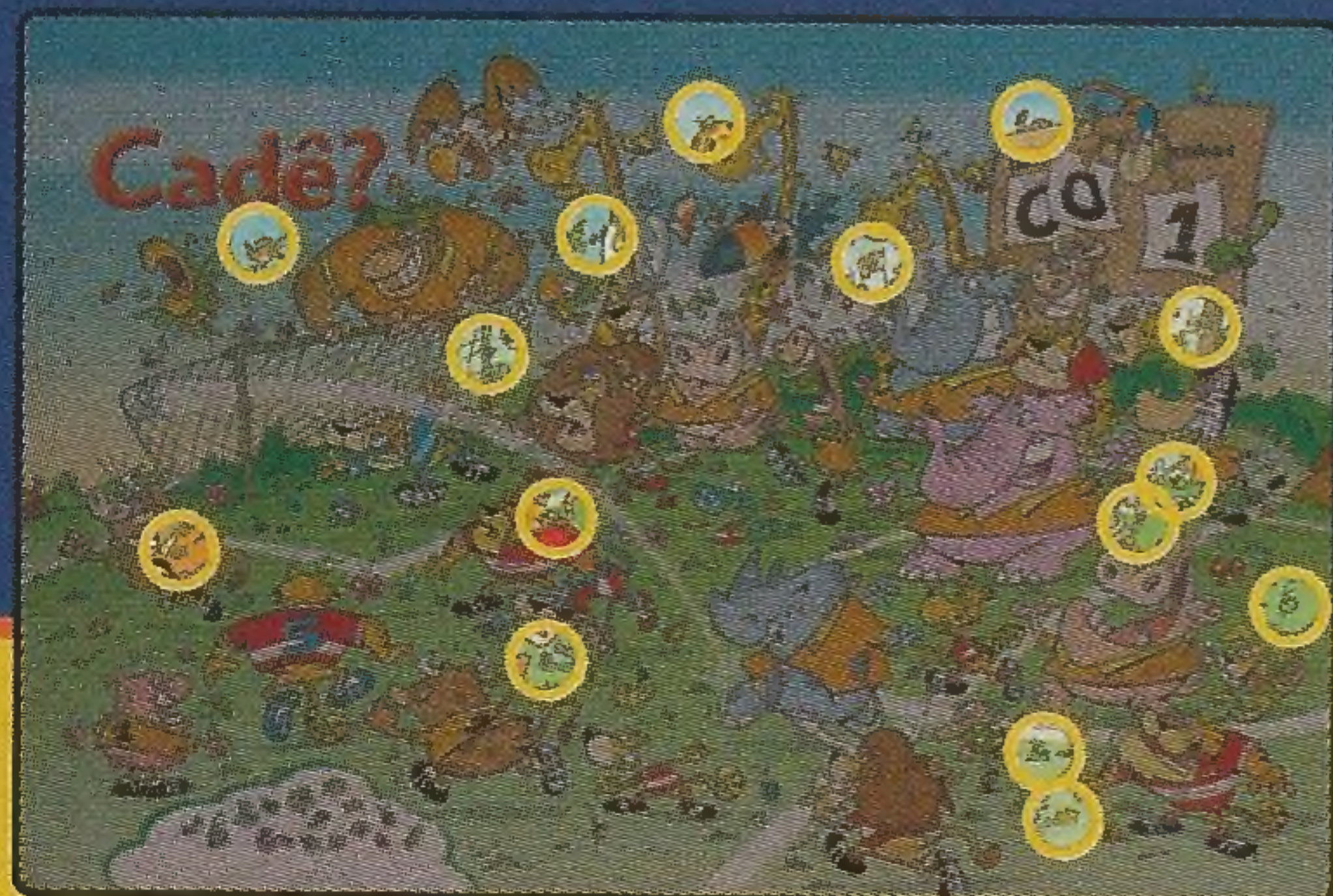
© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Fred Wagner

Aumiau

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21

Página 37

Página 39

- A ▸ Lena
- B ▸ Nando
- C ▸ Ciça
- D ▸ Kika
- E ▸ Guga
- F ▸ Alice
- G ▸ Deco
- H ▸ Beto